电子游戏技巧

现代电子技术杂志社编

3



内蒙古人民出版社





FINAL FANTASY VIII

最终幻想VIII

机种：PS 类型：RPG 厂商：SQUARE 媒体：CD-ROM

RPG皇牌系列的第八作，除了画面比过去又有了进一步的提高外，故事情节也将极为宏大，相信这将是1998年度最具实力的游戏。

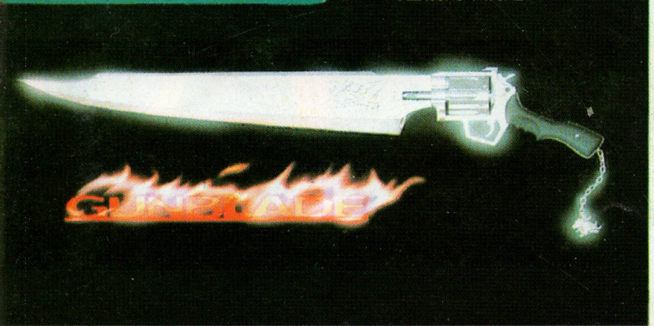




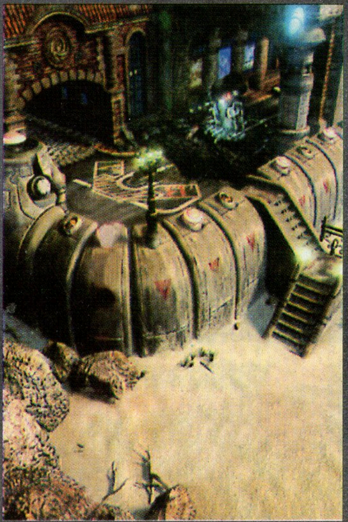
比起VII代的主角克劳德来，本作的男主角显得更为成熟稳重。

武 器

主角的武器GUNBLADE，其作用目前尚不清楚。







更为华丽的游戏画面将带给玩者空前的享受！



D2

新主机、新奉献

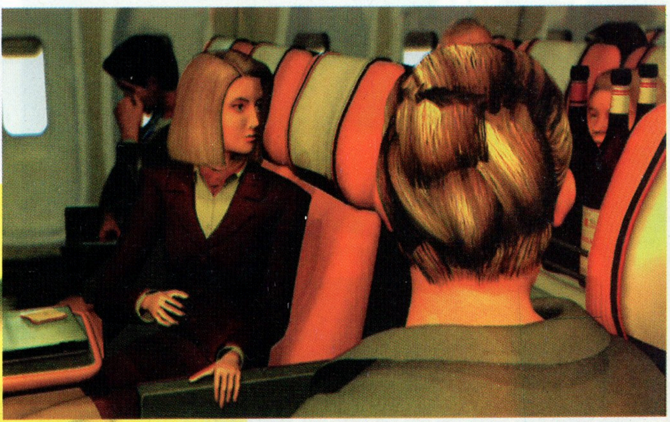


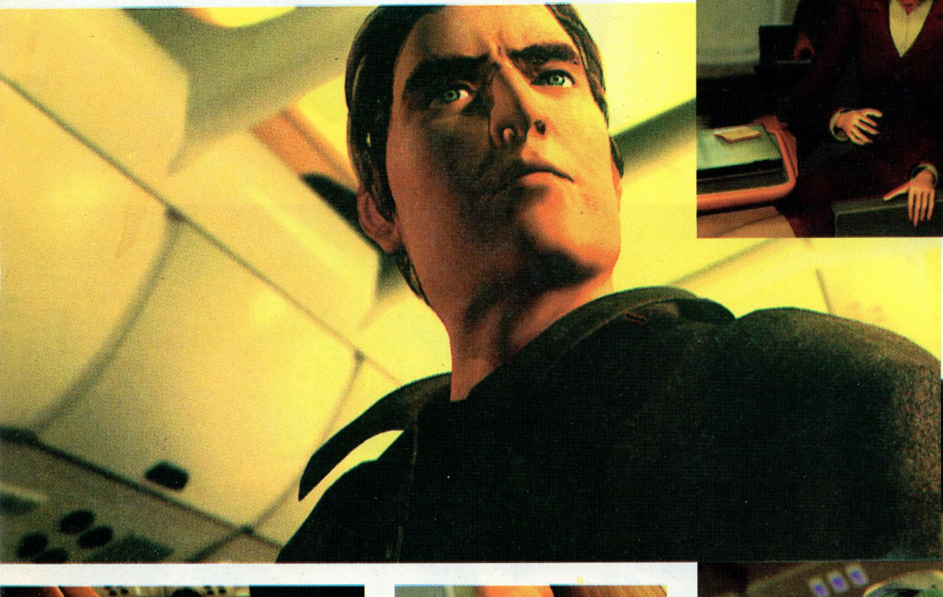
机种：Dreamcast
类型：AVG
厂商：WARP
媒体：CD-ROM

D之食卓2

MOVIE PART

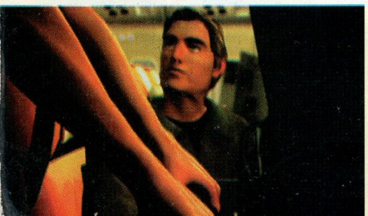
这是对应世嘉公司新主机Dreamcast的作品，据称将随主机一同发售。目前，厂家公布了部分CG画面，其出类拔萃的光影效果令人拍案叫绝！

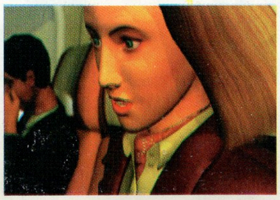




客机上发生的惨剧









机种：SS
类型：SLG
厂商：MASIYA
媒体：CD-ROM
MASYA メサイヤ
LANGRISSER
THE END OF LEGEND
Ancient times, people had battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as ...
ジ エンド オブ レジェンド
梦幻模拟战V


双界仪
男性角色群像


双界仪
女性角色群像

口袋战士

机种：PS、SS　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM　媒体：CD-ROM



火爆！搞笑！

“口袋战士”齐齐亮相！

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN





机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM

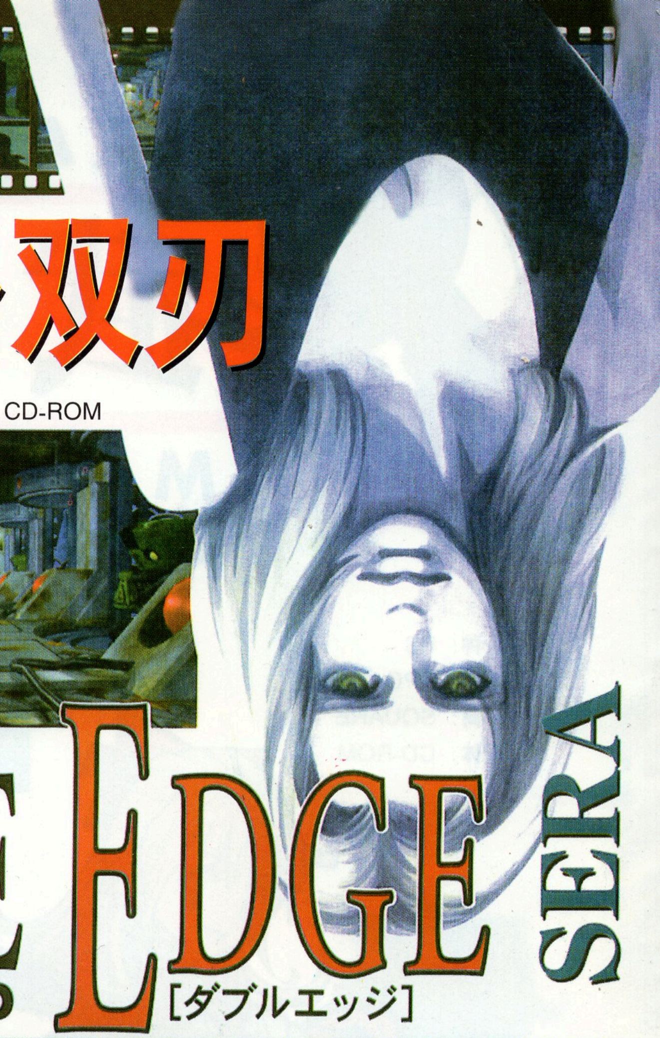


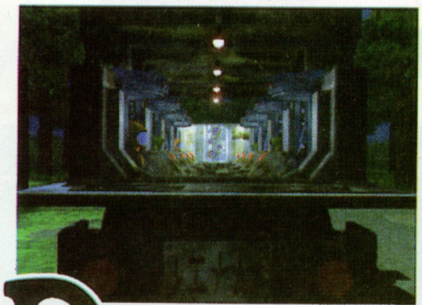
今夏登场—
爱与勇气的传说！



赏金猎手～双刃

机种：PS　类型：RPG　厂商：先锋　媒体：CD-ROM



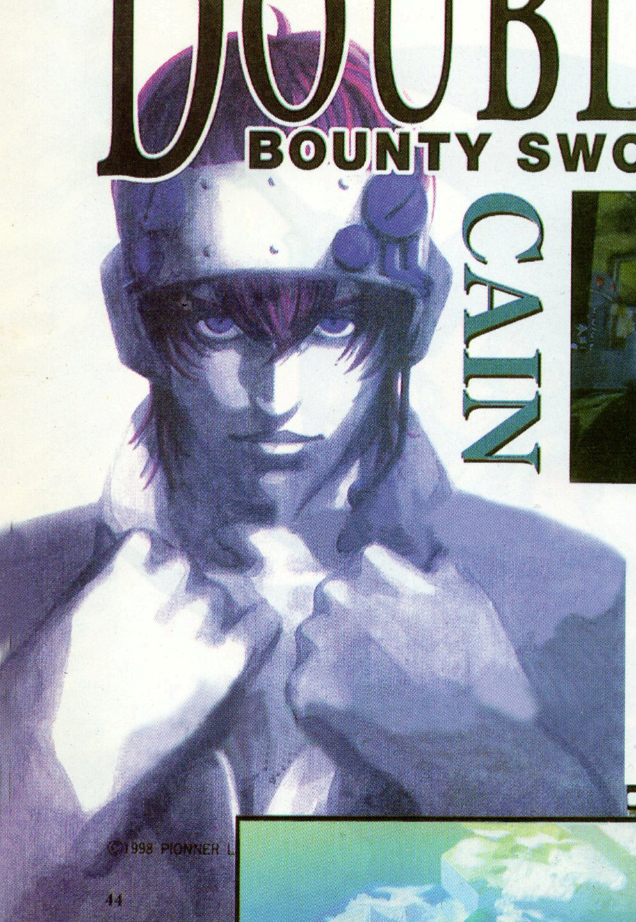


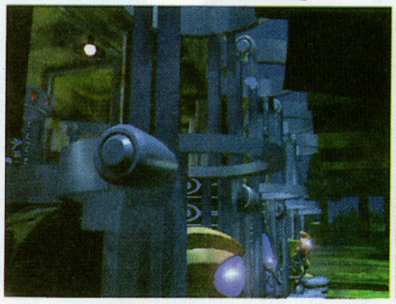


DOUBLE EDGE
BOUNTY SWORD ［ダブルエッジ］

SERA

CAIN





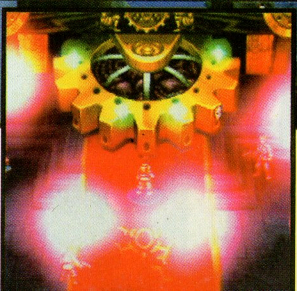


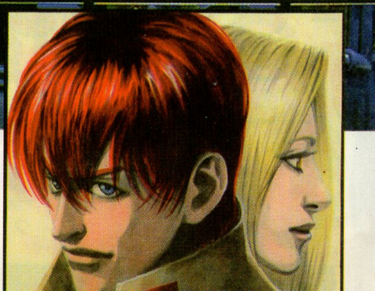
大家应该还记得“赏金猎手”这个带有即时战斗风格的系列吧，其紧迫感十足的游戏过程有着与众不同的魅力。

在本作中，玩者可从肯及塞拉两位角色中任选一名开始游戏，为了夺取传说中的12神之指轮而展开残酷的旅程！

©1998 PIONNER L







电子游戏技巧(3)

现代电子技术杂志社编

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏技巧(3)/现代电子技术杂志社编. -呼和浩特:内蒙古人民出版社,1998.6

ISBN 7-204-04179-8

Ⅰ.电… Ⅱ.现… Ⅲ.电子游戏机-游戏-方法 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 14885 号

电子游戏技巧(3)

现代电子技术杂志社编

责任编辑:于淑贤

※

内蒙古人民出版社出版发行

(呼和浩特市新城西街 20 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:7.5 字数:150 千字

1998 年 6 月第一版 1998 年 6 月第 1 次印刷

印数:1—8000 册

ISBN 7-204-04179-8/G·909

定价:10.00 元

序

这是“电子游戏技巧”与“电子游戏最新指南与攻略”分流后第一次与大家见面。“电子游戏最新指南与攻略”的风格已为广大读者所接受，而“电子游戏技巧”今后又将向什么方向发展呢？此次的《电子游戏技巧(3)》内容仍以新游戏介绍和攻略为主，但这并不代表其以后的走向。我们想，“电子游戏技巧”应更注重电玩文化，内容该更广泛，更新颖，也更贴近读者。

本书收录了《双界仪》、《SHADOW OF THE TUSK》等攻略，其速度之快甚至已超过了日本的同类书刊。而《凝望骑士》、《兵蜂 RPG》等攻略的推出，也算是弥补了这一时期电玩书籍的空白。



新作特报



完全攻略

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S · RPG	战略角色扮演类
A · RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作特报

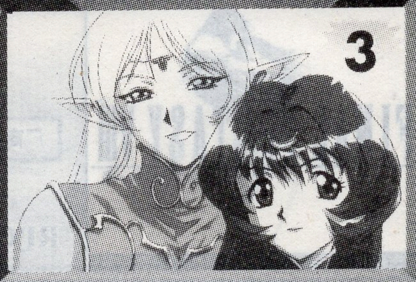
最终幻想VIII(PS) …… 6
欢乐运输队(PS) …… 8
灵之力量II(PS) …… 9
怪兽的冒险世界(PS) …… 10
拥抱季节(PS) …… 11
宠爱(PS) …… 12
泡泡方块4(PS) …… 13
3D格斗创作室(PS) …… 14
玉茧物语(PS) …… 15
深层恐惧(SS) …… 16
魔导物语(SS) …… 17
ANOTHER MEAOPIES(SS) …… 18
LUNAR 2(SS) …… 19
魔法的使用方法(SS) …… 21
RADIANT SILVERGRN(SS) …… 23
魔剑美神2(SS) …… 24

完全攻略

双界仪(PS) …… 26
凝望骑士(PS) …… 42
勇气之证(PS) …… 58
兵蜂RPG(PS) …… 62
彩之情歌(PS) …… 65
BLAZE & BLADE(PS) …… 71
银河英雄传说(PS) …… 81
SHADOW OF THE TUSK(SS) …… 88
BAROQUE(SS) …… 94
英雄志愿(SS) …… 99
银河少女警察(SS) …… 106
魔法气泡的迷宫(SS) …… 114

电子游戏技巧

新作特报





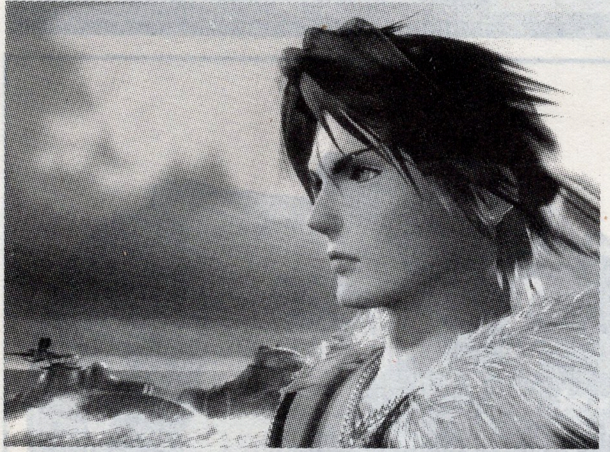
软件最新动态的详细介绍



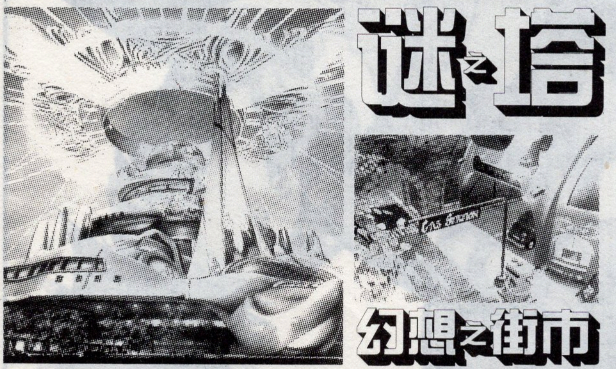
最终幻想VIII

厂商:SQUARE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年底

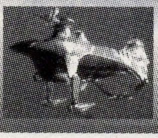
"FF"系列又添新作,也许她将成为本世纪末的RPG最佳作品!



本世纪最强的RPG出现!

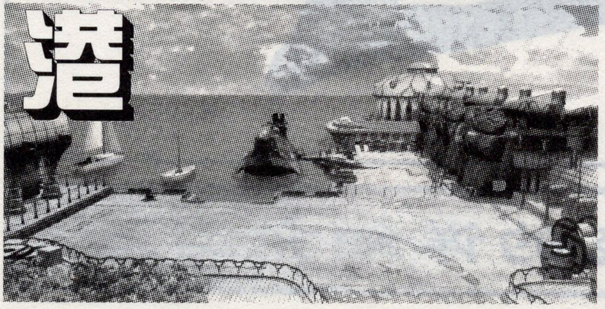


新交通工具——高速水陆两用艇登场!



FF的每一代都有着十分具有个性的交通工具,本次登场的是一种高速水陆两用艇,它不仅拥有极高的速度,而且还装备有多种武器。





彻底验证 FFVIII

SQUARE公司时隔一年之后的又一巨作!

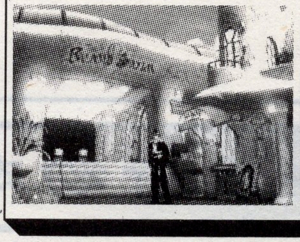
在《FFⅦ》发售一年半之后,这一系列的最新作品《FANAL FANTASY Ⅷ》的消息终于传来了,相信这信息大家已经等了不只一天了吧!以往的"FF"系列作品总销售量已达到了1350万套,单只去年年初发售的《FFⅦ》的销量就超过了600万套,所取得的成绩有目共睹。

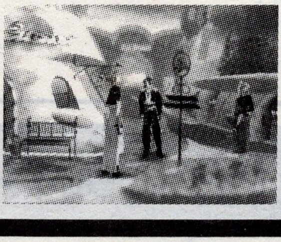
为什么"FF"系列可以取得这样的好成绩呢?通过此系列的监制坂口博信的发言就可以找到答案:"在制作《FFⅦ》时,我们花了很多精力建立'FF'系列在次世代机上的风格,力求达到'作为游戏就要有趣'的制作目的。"可见,SQUARE在游戏风格方面是极为重视的,这也是他们取得成功的主要原因之一。那么,这次的《FFⅧ》又将是什么风格的呢?

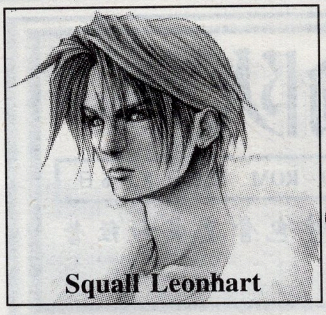


出类拔萃的画面标志着本作将成为迄今为止最优秀的RPG!

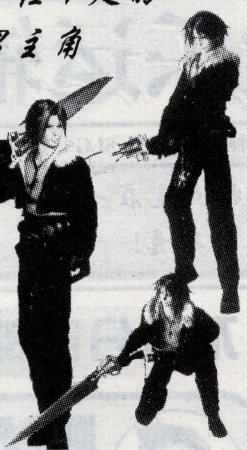
相信在玩"最终幻想Ⅶ"的时候,已经有很多玩者对其画面赞不绝口,但到了Ⅷ代游戏的画面已无法简单的用"优秀"二字来形容。不仅所有的建筑物、自然景观充满了幻想色彩,而且人物的动作以及服饰在作品中也得到了极为细致的描绘。最值得一提的是本作的移动画面,它一改过去Q版的风格,人物完全采用正常比例,更加突出地体现了本系列独具的魅力!

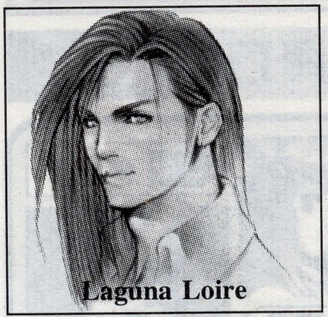


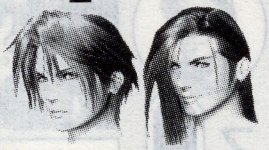



Squall Leonhart

个性十足的男主角




Laguna Loire



FFⅧ的世界初探!

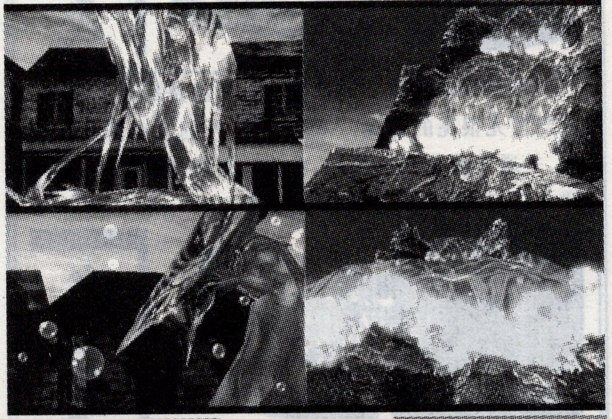
A世界：这是一个美丽的自然世界。在这个世界中的主要元素，是空、海、森，人们生活在这样一个充满自然气息的世界中，目中尽是青、白、绿的亮丽颜色，这是一个阳光下的世界。但奇怪的是，在这里生长的主人公Squall Leonhart怎么会有这样的性格呢?

B世界：如果说A世界是一个属于大自然的世界，那么B世界就完全是一个人类社会的世界。组成世界的只有街和人两个要素。由于是一个人类社会，所以这里也存在着现实中的各种社会现象。比如说这里有的人喜欢和平安宁的生活，而另一些人则为了追求金钱与权力不择手段。在一个夜晚的街上，主人公也不幸卷入了一起这种事件中。

操纵水的幻兽リヴァイアサン



相信这只连续在系列中登场的水属性幻兽大家都很熟悉了吧！它的固有技“大海冲”是利用海浪之力对敌全体进行水属性攻击，气势不凡，迫力十足。


永远的经典

生活在两个完全不同世界中的男主人公!

本作的故事舞台是在两个风格明显不同的世界中，两大男主人公也分别属于这两个世界。由于他们所处世界的环境不同，所以也造就出他们不同的性格和处世方法。在A世界中成长的年轻的主人公Squall Leonhart是一个不苟言笑，性格内向的人，如果不看他的脸，单只看他平日面无表情，从不与人交往的样子，怎么也不会想到他才只有17岁而已。看他的面容，直挺的鼻梁和那两道剑眉都说明了他刚毅的性格，而从他眉间的伤疤，也可以想象到他以前的遭遇是很不幸的。但是，正因为他是这样成长起来的，所以才可以成为这个冒险中的核心人物，他的经历将成为《FFⅧ》中故事的主线。

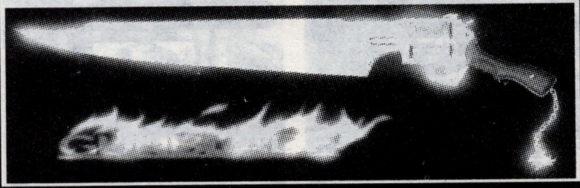
B世界中的Laguna Loire与Squall Leonhart的性格大异，相比之下，他要有人情味得多。他27岁，身高1米81，由于是个退伍军人，所以体格非常健壮。以此为资本，他那见义勇为，锄强扶弱的抱负才得以施展。Laguna是一个典型的乐天派，无论在什么情况下，他都可以保持乐观，所以不管情况多么恶劣，只要有他在，就会让人感到还有希望，正因为如此，所以同伴们都喜欢同他在一起。随便说一句，他还很有女人缘呢!

FF系列中必不可少的各种怪兽及召唤兽也会登场!

怪兽与召唤兽：在《FF》这一系列中一直担任着与主人公为敌的反面角色中除了人类外就是怪兽了。这些怪兽有的很凶猛，还有些给人感觉非常有趣可爱。它们中最强的那些还会以BOSS的身份登场，给主人公制造很大的麻烦，但是，也正是因为有了形形色色的怪兽，才令游戏变得更加丰富多彩。

在这一系列中，还有一种与怪兽形象很近似的角色——召唤兽。这些幻兽都是主人公的好帮手，它们平时不知隐藏在哪里，但战斗中只要主人公一声令下，它们就会立刻出现并参战。召唤兽的设置已成了“FF”系列的主要标志之一，在即将出现的《FFⅧ》中，它们也会登场亮相。

神秘的武器也将在本作中出现，其作用目前还是个谜!



MERRIMENT CARRYING CARAVAN
メリーメント・キャリング・キャラバン

欢乐运输队

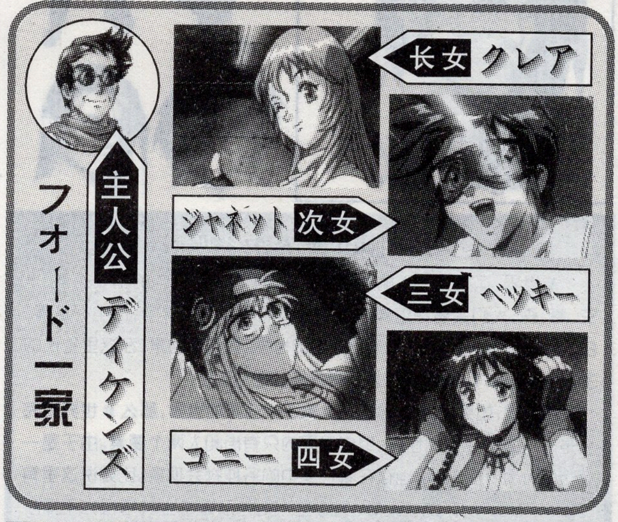
厂商:IMAGINEER　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:8月6日

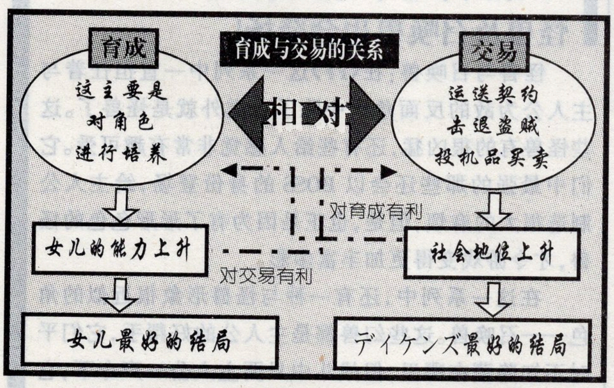
这款游戏的特点是在一个游戏中包含育成和经营两种模拟要素,很有新意!

育成和经商是本游戏不可分割的两方面

游戏的主人公迪肯斯,是四个女儿的父亲,也是一个交易商队的运营者。一方面,玩家要扮演主人公培育自己的女儿;另一方面,你还要努力经营自己的交易商队。为了心爱的女心可以幸福地成长,你必须要挣到足够多的钱,以便进行各种教育。

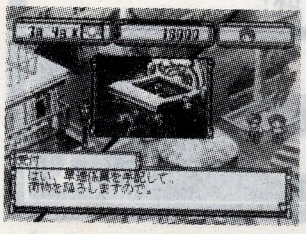
但是,你也不能光把精力用来赚钱,也要多用些时间来关心一下女儿们,对她们进行培养。在游戏中育成和经营两个要素间是有相互作用的,如果一方面有突出成绩,就会对另一方面产生影响。如果女儿们培养得好,她们会对你的经营有所帮助;要是商队的运营顺利,主人公的社会地位会有所上升,当然女儿们也会沾光啦!这两者间的关系实在是很微妙,因此处理好经营与培育的关系便成为本游戏的要点之一。

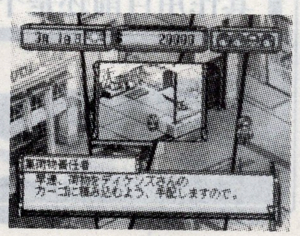




瞬息万变的交易生涯

本作中的交易包括运送商品和投机品买卖,前者主要是接受某些大企业的委托,后者则分为输入和输出两种。总之交易是十分讲究信用的,只有每次有出色的表现才能有所发展。





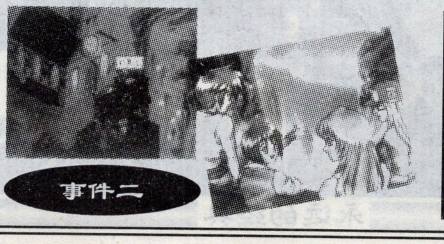
在这颗行星上最荒凉的沙漠上也是有音乐的。因为在一定条件下沙子可以与其他声音产生共鸣,小女儿科妮在这里弹起了吉它,并引起了风沙的共鸣,使这荒漠上荡漾起优美的旋律。



事件一

沙漠中的表演

在四姐妹的故乡最有名的景观就是那条大瀑布。每当月光很亮的夜晚,一群群夜行性的鱼会从上游游来,并通过瀑布向下游去。在鱼儿们通过瀑布时,月光照在它们的鳞上反射出美丽的银光。



事件二

家乡的观光

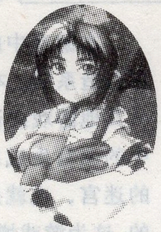


灵之力量Ⅱ

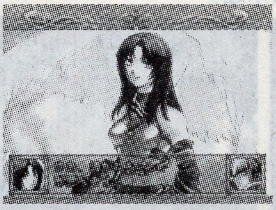
厂商:IDEA FACTORY 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年夏

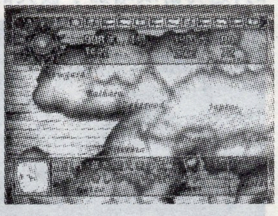
这是继前作之后IDEA FACTORY奉献给广大玩家的又一出色SLG!

概 述



本作是以幻想世界NEVER LAND为舞台,描写各国相互争夺世界霸权的战争SLG。游戏分为两大部分:战略部分和战斗部分。这个系统和前作是相同的,不过每一部分的具体内容都有所变化。



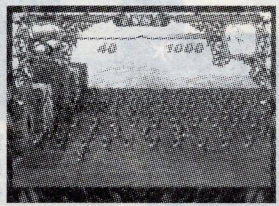


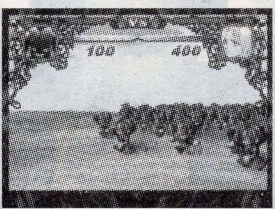
内 政

与前作的不同点在于每月的任务已不再固定。比如说前作中每年的一月税收,二月人事,都是固定的,而本作中988年的1月是税收,而第二年的一月却是政略。虽然也不能由玩家控制,但自由度的确加强了。

战 斗

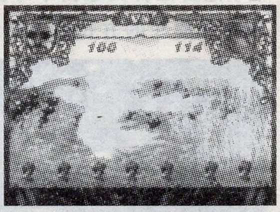
系统和画质方面都比前作有明显提高。每场战役中可有5名将领出场,战斗画面里最多有2000名士兵混战,这是前作中的最大特色,本作也保留了下来,强于前作的是上一代中小纸片似的兵士都变为用POLYGON来制作了,所以士兵的立体感很强。和土星的《龙之力量》一样,本游戏也设计了"武将技",但使用方法不是由玩家选择,而且完全凭电脑AI来掌握,也就是说几乎是随机使用的。





与前作的关系

本作的故事与前作发生在同一个时代和世界,主要人物也差不太多,只是本作中的角色和事件都有所增加,所以故事的分支也就更多了,甚至选同一个主人公玩出的结局也都不尽相同。本作还解答了前作中留下的种种谜团,使得故事背景变得更加丰满。总的来看,"灵之力量Ⅱ"给人的感觉十分像是一代的加强版。



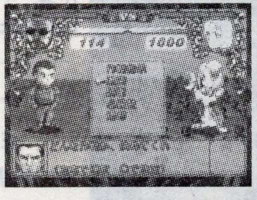
▲二代在各个方面都有所加强,使得游戏可玩性极高。

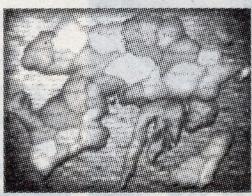
开发者心声

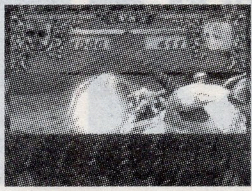
据开发者表示,制作"灵之力量Ⅱ"等游戏主要是要体现IDEA FACTORY公司的"理念"与"未来",今后还将继续为此不懈努力!

▶ IDEA FACTORY 社长
太田



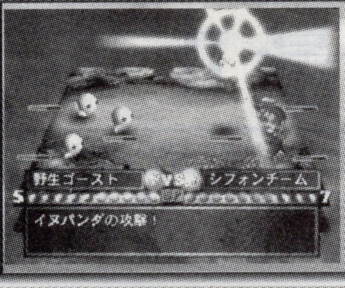






梦幻战争的继续……





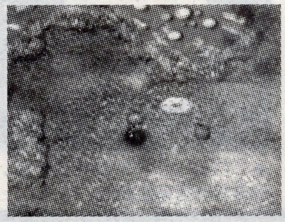
怪兽的冒险世界

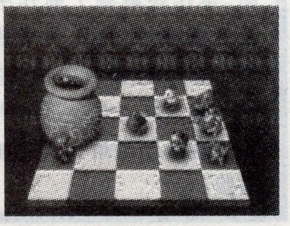
厂商:IDEA FACTORY　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年夏

“灵之力量”的外传性质的游戏，画面风格也与“灵之力量”近似，系统还算不错!

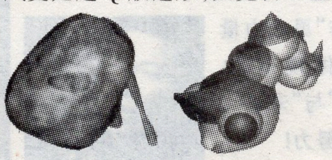
基本系统

这是一款以收集和养育怪兽为核心的RPG作品。主人公希风是一个可以与怪兽进行心灵交流的魔兽使者，他要在各类迷宫中寻找怪物，然后抓住它们并通过喂养或战斗的方式把它们培养起来。





本作的怪兽们都是Q版的，看起来很可爱，少年希风更是超Q版造形，头竟占了整个身体的六分之五。

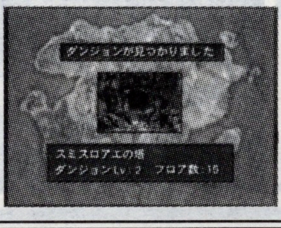


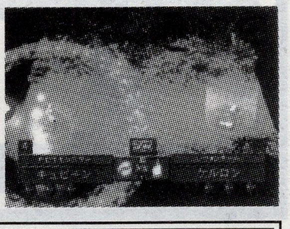
培育

起初怪兽的外型十分丑陋，玩者需通过精心的培养使其培养起来，这样它们便会为你所用。

最大特点

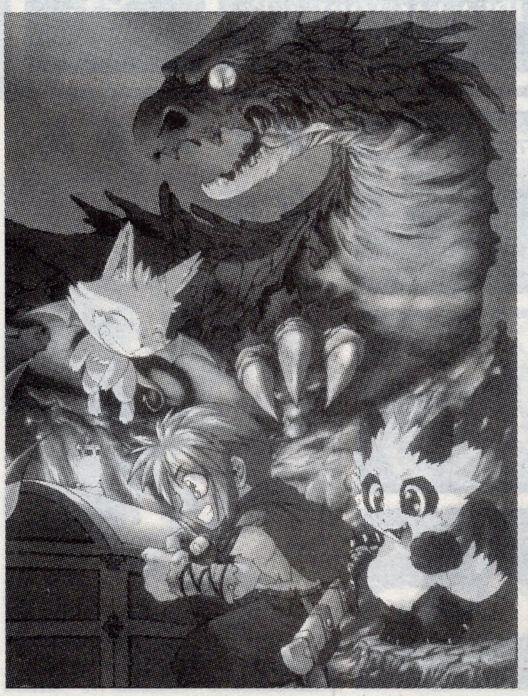
本游戏中的最大特点就是采用了一种很新颖的迷宫创造系统。本作的迷宫并不是全部由制作者设定的，将其他游戏或音乐CD放入主机中，游戏中驻留在内存中的迷宫生成系统就会根据所读到的信号自动生成新的迷宫，也就是说，这款游戏中的迷宫类别是无限多的，这为游戏增加了极大的乐趣。





与“灵之力量”系列的关系

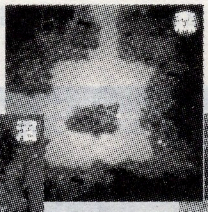
这个游戏虽然没有提到“灵之力量”的名字，但实际上却是“灵之力量”的外传。首先游戏舞台与“灵之力量”一样，都是在幻想大陆NEVER LAND；其次，你还记得“灵之力量”中的魔兽使希风吗？本游戏的主人公就是他少年时的模样，在游戏后期他长大后的样子与“灵之力量”中的他基本一样；而且这两款游戏中的怪物也是共通的呢！



季节的变化

在本作中除了有丰富的地形外，还有着四季的变化。因季节不同，玩者也可找到不同的迷宫前去探索。这些迷宫或在海岛，或在冰峰，可谓各具特色。由此也不难看出游戏制作者在本作品的各个细节上都有着极为周详的考虑。

♦因季节变化出现的怪兽会有所不同，把握这一点是十分关键的。

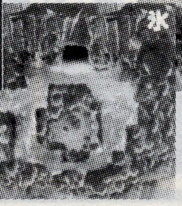


♦在夏天的海岛上玩者会有什么样的发现呢?





♦有些地区季节变化小，因此出现的景色也基本相同。



♦在冰封的迷宫中栖息的怪兽是十分厉害的，探索时一定要小心。

季節を抱きしめて

拥抱季节

厂商:SCE 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:7月23日

这是一款以爱情为主题的AVG,故事十分感人,是个不错的作品!

STORY 故事

季节是春……

主角与神秘少女麻由相遇



一天,主人公在大学里一棵被称为“悲恋樱”的樱树下发现了一位倒在地上的少女。主人公上前扶起她,就在看见她容颜的一刹那,主人公被惊呆了。原来这个少女的容貌竟与主人公已死的初恋情人出奇地相似。主人公又发现她已失去了记忆,于是给她起了以前的情人的名字——麻由,并从此为了帮她找回记忆而四处奔走。





追寻丧失的记忆……

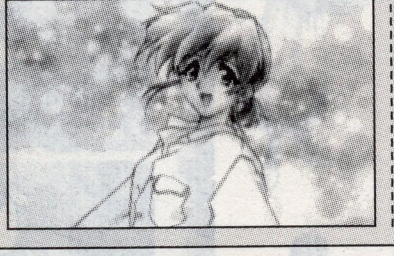
掌握故事关键的两位美少女





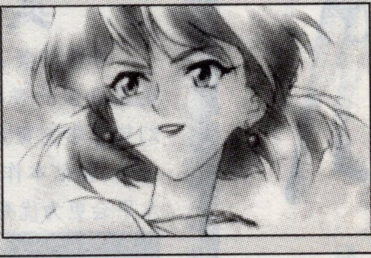
清纯无邪的少女 麻由

本作的女主角,与主人公相会时便已失去了记忆。虽然失去记忆,但通过她无忧无虑的样子可以看出,她是个纯真开朗的女孩。



活泼热情的少女 トモコ

主角在上大学时认识的女生,与主人公一直保持着一种又像恋人又像普通朋友的微妙关系。在主角与麻由相见后该如何处理和她的关系呢?



SYSTEM 游戏的目的

任务是探索

和普通的AVG一样,故事的发展主要是靠选项来引导。这个游戏有两个目的:首先当然是帮麻由恢复记忆;第二就是要在麻由和トモコ两个女孩间选出一位恋人。也就是说,本游戏的故事骨架除了解谜外还包含有恋爱成分。



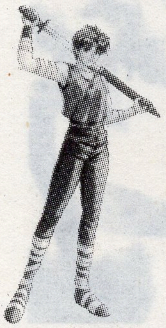


究竟要选择哪一个呢?

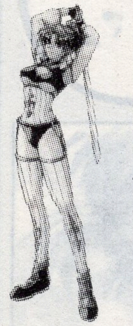
宠爱

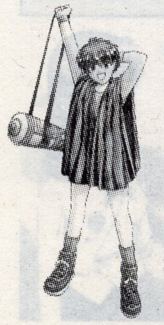
厂商:NEC　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

这是一个集中了育成、战略、RPG 众多游戏类别的新颖游戏,画面十分华丽!









设 定

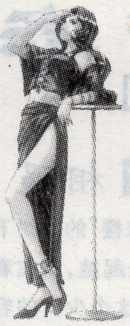
这个游戏的主人公是天使,他的任务是维持地上界的和平。为了守护这个世界,他需要找到6名有勇者资质的人,并把他们培养成真正的勇者。在游戏中设定了12个很有个性的男女角色,你可在他们中任选6人进行培养,但并不是在游戏最初你便可培养他们,你还需要进行一些RPG式的寻找工作,在4个可爱的小妖精的帮助下,从世界各地把他们找出来。

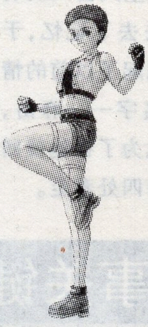


美 工

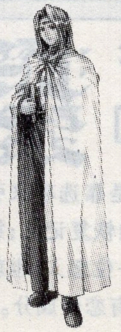
本作的美工也十分出色,不论是众多的登场人物还是富于幻想色彩的背景道具,都充满了魅力。相信本作到发售时画面的水平会更为优秀。











系 统

本游戏的操作方法和一些育成SLG一样,都是玩家以主人公的身分下达指令,不过在本游戏中接受指令的人不光是被培养者,还有你的4个妖精助手。

游戏中还设定了各种事件,比如说小妖精向你报告在世上某个地方出现了魔物,然后作为天使的你就要委托一个勇者帮你解决,此时比较有趣的设定就是被委托的勇者还可以拒绝你的要求,从而发生不同的情节。

最后补充一句,在游戏开始时是可以设定主人公的性别的,如果在游戏中在特点场合中主人公与异性勇者一起渡过剧情的话,还可能出现恋爱情节哟!





不 容 错 过!

泡泡方块 4

厂商:TAITO　机种:PS　类型:PUZ　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年夏

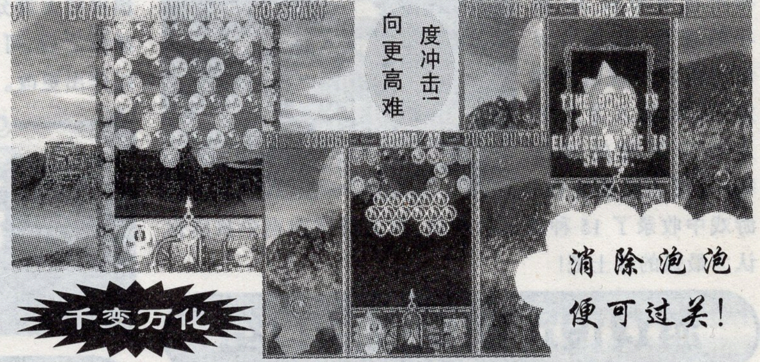
"泡泡方块"一向是人气度很高的游戏,本次第 4 作在 PS 主机上出现,其表现力当然超过前作很多!

街机最新作提前在 PS 上登场

"泡泡方块"系列最新作登场!作为人气度很高的游戏,"泡泡方块"也和其他人气游戏一样,陆续推出了它的续作,现在又将在 PS 上推出它的最新作品——"泡泡方块 4"。

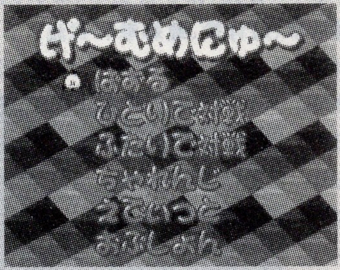
本作的基本操作方法与前作相似:从下方射出泡泡,让它与上方已有的泡泡沾在一起,只要同色的泡泡有 3 个以上沾在一起,它们就会消失。经过一定的时间,屏幕上方会有一行泡泡出现,并且将已在屏幕中的泡泡向下压一行。如果被泡泡压到了地面,那就会判为游戏失败;如果屏幕中所有的泡泡都被消掉,就算过关。

"泡泡方块"乐趣无穷,但也充满挑战!



游戏模式

本游戏设计了 5 种模式,分别是:过关模式、人机对战模式、玩家对战模式、计分模式和解题模式。



过关模式
又分为三种类型供玩者选择,从中可以体会到 PUZ 游戏与众不同的乐趣。

人机对战模式
在本模式中可与电脑进行对战,其主要目的是取回"虹バブルン"。

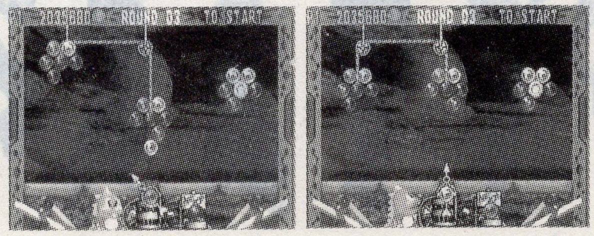
玩家对战模式
这是与另一名玩家进行对战的模式,其乐趣在于双方的斗智斗勇。

计分模式
在本模式中有五关可玩,电脑会根据玩家在每关中的表现评定等级。

解题模式
在这里有着众多的 PUZ 题目供玩者解答,其中有一些极具难度,是对你智商的挑战。

"泡泡方块 4"的特点

在"泡泡方块 4"中追加了新的要素,这就是"滑车"。滑车的出现使得 PUZ 题目更为复杂,游戏中的变化也更为众多。玩者应尽快熟悉滑车的性能,掌握它们在游戏中所发挥的作用,这样才能不断突破难关。通常只要将同颜色三个以上的泡泡消去,便会令滑车的平衡破坏。



新的乐趣一



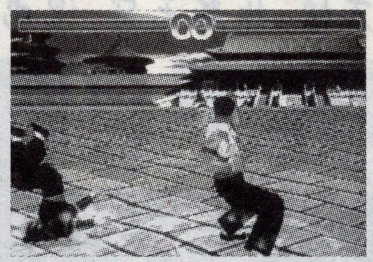
3D 格斗创作室

厂商:ASCII　机种:PS　类型:ETC　媒体:CD-ROM　发售日:1998年7月23日

完全由玩者所创造的3D格斗世界,其投入度是其它游戏无法比拟的!

别具匠心的作品

ASCII 公司以前已经推出过很多"创作室"系列的游戏,而这次该公司又将把玩者带到3D格斗的世界。玩者可以设定游戏中攻击的判定、技的输入方法和人物出招时的动作等,也可以任意更改。游戏中收录了15种流派的功夫,玩者尝试在当中找出你认为最强的战士吧!



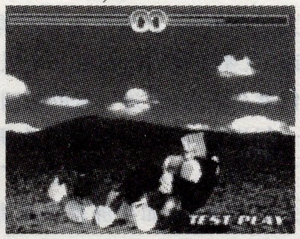
游戏设定机能要点介绍

1. 角色的个人资料(名字、生日、出生地和兴趣),就连技名也可以设定啊,使玩家在玩的时候更加投入。
2. 全部共有20位角色,而每人也有两种不同的颜色。
3. 流派的设定是可以设定基本动作(站立、前进、后退、防守、倒地等姿势)、40种打击技、6种投技和胜利姿势。
4. 而角色的动作方面,则可以设定他出拳的位置,动作之间的连带感。
5. 出招时的指令和声音。
6. 招式的攻击判定范围、发生判定的时间、硬直时间和技的攻击力。
7. 有浮空时间的设定,吹飞后"空中 COMBO"的攻击,而连续技最多可以设定到7段。
8. 闪避、COUNTER 和回中这些元素也是格斗 GAME 中不可缺少的。

预设技的资料

游戏中收录了一些预设技供玩者在设定招式时参考,玩者也可以使用这些预设技来进行游戏。游戏中的16种预设技大部分都是以实际存在的流派为蓝本的。当设定了动作之后,可以 REPLAY,当发现了不完善的地方时,便可以作出更改。

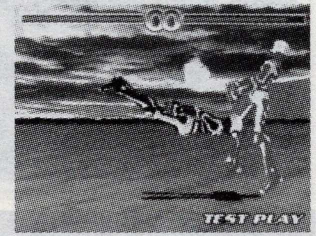




游戏中可使用的流派

游戏中一共有16种流派可以使用,玩者又可以从不同的流派中选择适合自己的武术,集合各流派的优点,造一个最强的格斗家。游戏中有以下的流派:摔角、女子摔角、摔跤、军事格斗、跆拳道、卡普拉、徒手自卫术、柔术、空手道、形意拳、八极拳、鹰爪拳、通背拳、螳螂拳和我流。

除了以上的各种流派之外,其实还隐藏了第17种,这流派是为了保护世界的和平而战,他便是"STREET FIGHTER EX"中的 SKULLOMANA,他会在这游戏中客串演出,其流派是——正义的英雄。



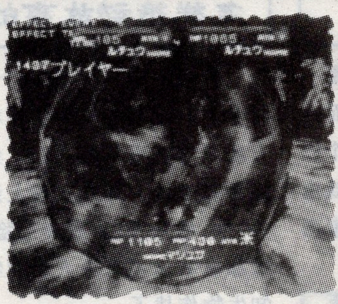


玉茧物语

厂商:元气　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年予定

有关世界诞生的秘密，有关少年们的命运，这就是“玉茧物语”。

以魔物的成长合成为主系统的幻想型RPG



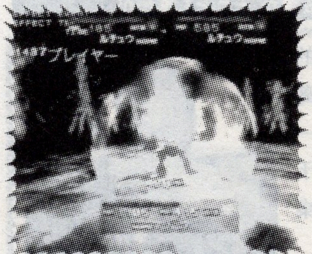


这是一部充满了幻想气氛的RPG，看了她的画面给人的感觉是值得期待。

故事的主人公是一位名叫雷哈特的少年。ギ族的予言者曾说过，雷哈特是一个命运已被注定的人物。在一次很偶然的事件中，他发现了一个惊人的秘密，也就是有关世界诞生的秘密。予言者的话应验了，雷哈特由此卷入了命运的旋涡之中，他的宏大的冒险故事也由此展开了。

易于掌握的典型游戏系统

这是个很标准的典型RPG。战斗画面的第一视角的，在战斗中可以看到自己的角色的样子，攻击方式有两种：一种是依靠自身力量和武器的攻击力来给敌人造成伤害的普通物理攻击；另一种则是咏唱咒文并消耗魔法值的法术攻击。攻击魔法是有属性设置的，分别为火、水、地、空、暗五种属性。而出现的敌方怪兽也大都是拥有这五种属性中的一种，因此在战斗中灵活运用属性互克的原理就可以较轻松地击倒敌人。互克的关系为火与水互克、地与空互克，暗为单一属性。



本游戏的人物制作是由漫画《もののけ姬》的作者近藤胜也来担当的，他的画一向以迫力强见长，所以这款《玉茧物语》的画风也是迫力十足的。这样的好游戏可不要错过哟!

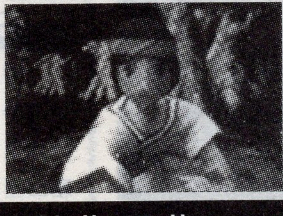
掌握关键的两位年轻人

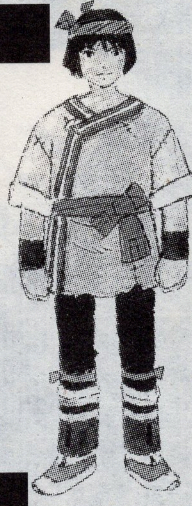
《玉茧物语》世界特征是“茧”的存在，许多事件都与“茧”有关系，而我们的两名主角雷哈特与捷蔓是拥有特殊能力的两位年轻人，并且是一对情侣。他们的任务是净化已经被污染的“茧”。

茧使 雷哈特







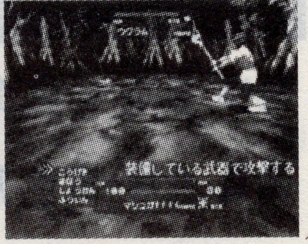


捷蔓 玛蒲

武器种类的真实变化

本游戏中登场的武器有很多种，并且剑、枪、斧为代表，当角色装备上新的武器时在战斗画面中人物所持有的武器模样也会发生改变，当有特殊武器装备时角色召唤魔物的能力便会上升。





深层恐惧

厂商:SEGA　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:7月16日

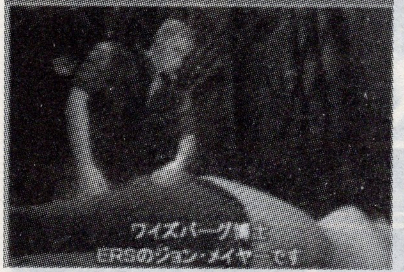
恐怖的气氛，危机的环境，神秘的事件，谜一样的敌人构成了本作的世界观。

在游戏中会穿插许多精美的CG动画

在我们的星球上，海水曾经是一切生命的摇篮，并且也是个神秘而美丽的世界。《DEEP FEAR》就是一个以海洋为舞台的恐怖冒险游戏。游戏由SEGA自由开发，其中拥有很多高素质的CG动画播出。







深海、紧急、时间、氧气

遭遇、恐怖、调查、脱出

性格各异的角色将怎样推动故事的发展

游戏中有许多极富个性的角色，而他们的背景与职业也不相同，来自五湖四海的青年男女们，命运般地来到海底基地，并且又遇上这些离奇事件，他(她)们能否脱离危险，那么就要依靠玩家运用其中人物的特性来与未知生物作战了。



以深海为舞台的恐怖冒险游戏

《DEEP FRAR》带给大家的是一种在密闭空间内的恐怖感，是一个描述在深海中努力追求生存的3D冒险游戏。游戏在开始时会发生一宗离奇的海难事故，而玩者更会遇上一些不知名的生物并与它们进行战斗，但随着氧气的减少以及水压的增加，令当时的处境十分不利，玩者需要利用有限的生存环境找到出口，脱离死亡的危机。游戏由于以深海为主要舞台，因此，画面多少有些昏暗，视觉效果较为阴沉，但这更增加了游戏的惊栗与恐怖。



GAME STORY

游戏的故事发生在冷战结束的美国，这时的美国扮演的是国际警察的角色，他们在关岛群岛的马里亚娜海沟(世界上最深的地方)内建设了一座巨型潜水艇补给基地。名为"BIG TABLE"，由于此建筑物由四道大柱支撑而成，像一张巨大的桌子，因此而得名。

故事的开端讲述一艘正在执行任务的原子潜水艇SEA FOX，如往常一样进行海洋探索，船员们打算返回基地补给，但当补给后准备离开进行下一轮考察时突然中断了通信，而潜水艇更是莫名其妙地撞向BIG IADLE，当基地总指挥得知此事后，便马上下令让他们保护船上的博士……







魔导物语

厂商:COMPILE 机种:SS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:今夏

充满着轻快气氛的魔导世界,角色也是大家极为熟悉。

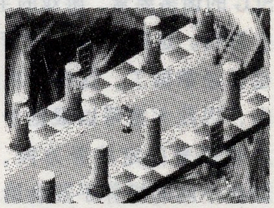
完全原创的SS版《魔导物语》内容焕然一新

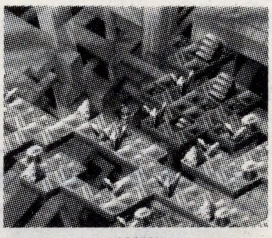
玩过 COMPILE 制作的《泡泡方块》的玩家对于游戏中出现的角色应该是十分熟悉的,而这款《魔导物语》正是以"泡泡方块"系列角色为蓝本制作的 RPG 游戏。由于是在次世代机上制作,因此在系统上完全是重新制作的并非简单的移植(以前有过 MD 版)。因此,可以说本作的情节以及系统是完全原创的。那么,如你是《泡泡方块》的拥护者,千万不要错过呀!

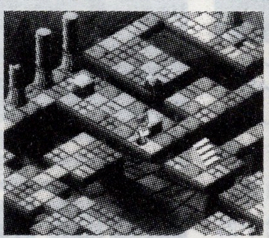


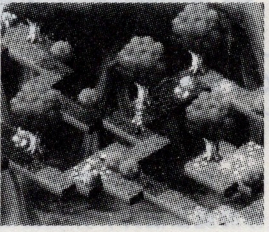
经过重新制作的地图画面更富于立体感

游戏中的地图画面以极富立体感的斜面积角构成,地图上的人物以及景物刻画得十分精细,从这里你便可以体会到"泡泡"世界的那种气氛。在冒险的途中村与村之间的移动以光标点击的方式进行,当游戏发生了新事件时便会有新的地方显示在地图上,而这个地方也就是你下一轮最危险的目的地,在村中移动时与其它 RPG 游戏一样,角色的主要目的是收集情报以更换装备,并且还可能找到新的同伴。







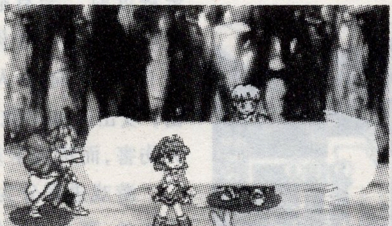


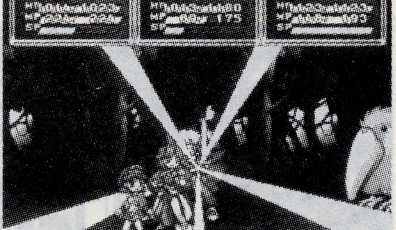
以斜向形式制作的地图使景物极具真实感

在战斗中各角色会出现丰富的表情与搞笑的动作

当发现新情报后地图上就会出现新的迷宫,迷宫与敌人战斗时以大家十分熟悉的侧视画面构成,而登场的敌人也会以复数形式出现。我们的主角阿露露与她形影不离的迷之生物会与同伴一起迎击来犯之敌,战斗中每个人物的表情十分丰富,而当她们使出了那些属于她们自己的必杀技中,更会有十分酷的动作出现,而这时被击中的敌人的表情则是十分痛苦的,不过游戏中也会随时遇到一些十分难缠的敌人,这些强敌很可能会使你全员死亡,因此要特别当心。

总之,《魔导物语》是个带有轻松感的作品,整个游戏透着一种欢快的感觉,只要稍有经验的玩家都可很快地打通。







ANOTHER MEAOPIES

厂商:MARRY　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD-ROM　发售日:7月2日

加入了育成要素的AVG游戏，它最吸引人的一刻便是在游戏结束的一刹那。

会话、育成、战斗是组成游戏的重要部分

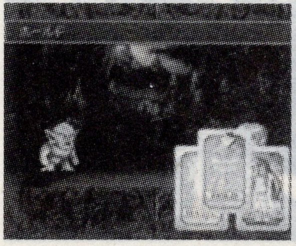
本游戏以最基本的AVG形式进行，并且兼具了育成SLG的诸多要素，游戏的主要目的是取得魔法学园的优等生资格。这种AVG附加育成SLG的游戏形式相信玩家们也已经掌握了，这种游戏的魅力就在于每个人的育成方向，因此大家可以根据个人爱好来决定培养方向，因此不同的培养手段会给结局的人物基本指数带来变化，这就是此类游戏最吸引人的地方。

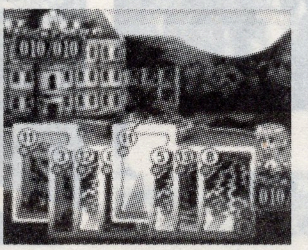


自我度数值的变化会影响到角色的体调



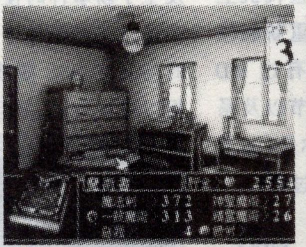
游戏中玩者要经历许多事件，而这些事件都有可能提升你的魔法能力，并且游戏中的时间制式与现实一样，有体息日的时候你要在村中与不同的人物相遇，而在这些人中会有你的魔法前辈，也会有一些可爱的女孩子，因此不能排除你会进行一些恋爱事件。游戏中设计了一项被称为自我的数值，如果在游戏中女孩子对你的好感度增加，那么自我数值便会相应地减少，但是如自我度太低便会影响到角色的体调，同时增加角色的紧张感。如果出现了自我太低的情况，那么你就要到街上逛一下放松一下自己，这样自我度会大量恢复。因此，自我度处于满档时是最理想的状态。





提高角色自身的各种魔法能力

在授业讲习状态时，你不同的选择会令自己不同的魔法数数值提高，因此在学习时要注意数值上的突出性与平衡，看起来十分矛盾，其实你只要令你满意的数值升高，但又不会有太低的项目出现就可以了。另外，你还可以参加创造，但要注意的是这样会增加疲劳度，不过疲劳度太高时你只要多加休息就可恢复。





不同魔法种类的变化以及
各种魔法发动时的情景



魔法剑　一般魔法　精神魔法　精霊魔法

选择魔法效果明显的卡片进行战斗



除了学习以外，在街上打工赚钱也可以提高个人能力，并且还能得到报酬。当你的魔法能力达到一定程度时，会有战斗发生，在战斗中你要使用卡片向敌人攻击，攻击时如同数目或是连数的卡片使出会给敌人带来巨大伤害，而特殊卡片的使用也会带来不同的辅助效果。

游戏进程分为春、夏、秋、冬四季，在这其中会发生许多事件，那么最后结业时，会发生什么事呢？



LUNAR 2

厂商:GAME ARTS　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:7月23日

GAME ARTS 最为经典的 RPG 系列,也可能是 SS 上最后的几款大作之一。

用全画面表现的动画场面令人赏心悦目

GAME ARTS 制作的《格兰蒂亚传说》获得成功后,立即投入到了《LUNAR2》紧张制作,并且要在7月下旬发售了,这次 SS 版的动画画面完全经过了精心的制作,并以全屏显示出现,众所周知 SS 全屏动画机能较 PS 为低,便是 GAME ARTS 利用自己雄厚的技术力量使这一效果得以实现,这样游戏中出现动画时会给大家带来看动画片的感觉,能做到这一点实在不易。

OPENING



在魔王楼栖宿的“青之塔”探索的希罗与鲁比看到了在巨大的作品中长眠的少女鲁茜亚,一切便从此开始。

谜的壁绘



在墙壁上描绘着一位神秘的女性,她的姿态像是在为人生祈求着什么,像是传说中的女神。

与鲁茜亚相遇

在“青之塔”的水晶中长眠的迷之少女与前来探险的希罗相会,水晶放出了强烈的光芒。



被突入其来的水晶光芒所震惊的主角希罗。



在水晶中睡眠的鲁茜亚



站立在飞雪中的鲁茜亚,在猛烈的吹雪中站立不动的鲁茜亚眺望远方,看上去便知她不是普通的少女。

CHARACTERS

“LUNAR”系列中除主人公以外,最有魅力的就是那些不同个性的同伴们,当与这些人初遇时游戏便会插入动画场面,因此整个故事会有许多这样的动画出现,而当你完成游戏中,你会有看了一部动画片的感觉。



ルビイ

是ルビイ倒掉时的表情画面,从它的表情中可以看出这个姿式令它十分难受,但它的主人希罗在干嘛呢?



レミーナ

用头巾蒙住脸的女子是前作中ミア的后代。



ロンファ

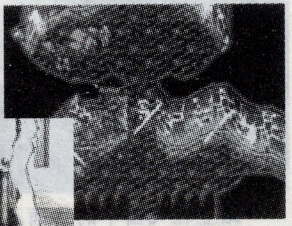
看上去像大叔的他喜欢喝酒,但其实才十九岁。

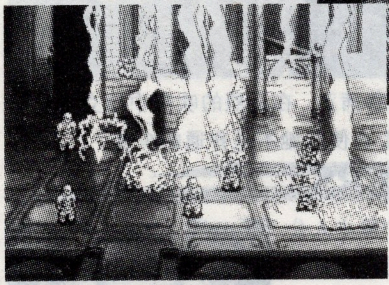
新加入的战斗系统
“纹章系统”与“合成魔法”

SS版的《LUNAR2》战斗部分共有2种新系统被采用，这使得战斗发生了很大变化，而因此出现的魔法也是以前的版本无法相比的，下面就将新增的两个新系统介绍一下。

新要素“纹章”系统

本次出现的“文章”较与MD版的“四龙之纹章”有很大提高，在不同的纹章身上附有不同的魔导力量，因此以文章发动的魔法与角色本身拥有的魔法是不同的，例如，无法使用炎之魔法的希罗，只要带有炎系魔法的纹章，便可使用火炎魔法了。而全部的纹章在物语中共有26种，取得的方法不用说就知道是在冒险途中了，但是带有强力魔法的纹章想得到也是相当困难的，把这些纹章全部探索出来，也是游戏的目的之一。





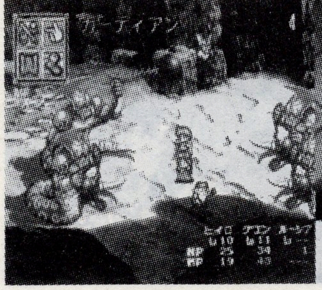
▲在迷宫中寻找新的纹章。

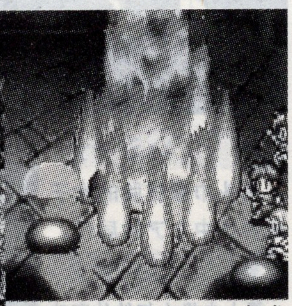
◀无法使用魔法的角色，如有纹章便可解决一切问题。

将纹章组合使之成为“合成魔法”

各角色最大可以装备2个纹章。当特定的2枚纹章出现在同一角色身上时，便会组合成“合成魔法”，而组合成的魔法通常都比普通魔法拥有几倍以上的破坏力，也就是说你持有了上级魔法。合成魔法共有5类，其中有几种是游戏中最为强力的，另外，纹章组合也会出现带有特殊效果的魔法，因此组合出全部魔法也是该游戏的魅力之一。

▼合成魔法在对BOSS战中是很有效的。

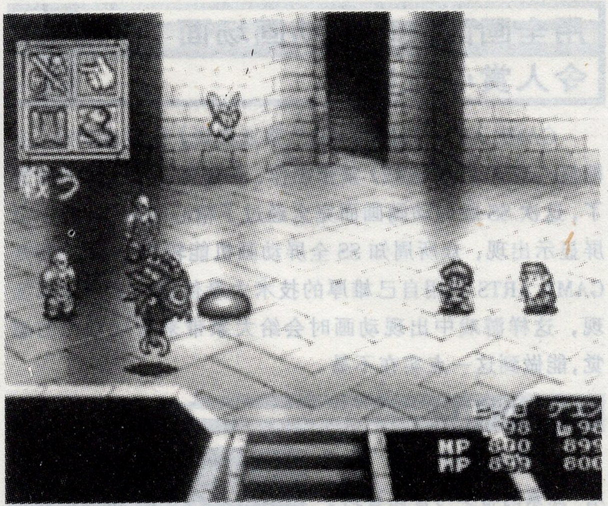




▲与通常魔法相比，合成魔法的威力是很大的。

纹章魔法能力之外的特殊能力

各种纹章的能力除了攻击魔法之外，还会有许多其它能力，当装备到角色身上其能力数值会得到提高，如武器攻击以及攻击范围的增加等。另外，角色的能力提高后，其攻击力会大幅提升，因此，攻击力较弱的角色是装备纹章的首选。但是如果攻击力本来就高的角色装备上纹章后，对敌人更会出现一击必杀的效果，这也是战斗取胜的手段之一。



角色的表情与真实的动画十分接近

以24针动画再生能力实现的SS版动画画面，有强烈的真实感，每位角色的表情十分细腻，他们的喜怒哀乐会以不同的表情表现在游戏中，也许玩者会从角色的表情得知将会发生的事情也说不定呢!





LUNAR



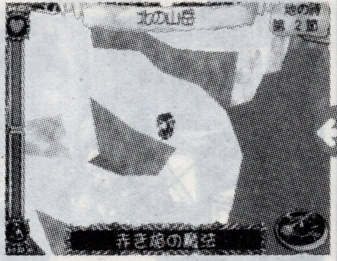
魔法的使用方法

厂商:TGL　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:8月下旬

本游戏向众位玩家讲述了魔法是怎样练成的,并且向你说明了它的使用方法,听起来很有趣。

以自己为力量制作魔法目标是成为最优秀的大魔法使

本游戏是在个人电脑上发售的SS移植版,与电脑不同的是SS版的地图以POLYGON形式出现,游戏的移植由在个人电脑游戏厂商十分著名的TGL担任。游戏故事的最终目的是领悟尽可能多的魔法,并且取得游戏中最高的称号——“大魔法使”。但是,本游戏领悟新魔法的方法与其它游戏不同,主角并不能简单地升级取得魔法,而是要在“世界之果的岛”上采取制作魔法用的植物与矿石,并且把它们进行调合,这样便可获得新魔法了。





物语的舞台

世界之果的岛

游戏中的舞台是“世界之果的岛”,在这个世界上,大地受到自然的恩惠,出现了人类之外以妖精等特异生物为主的种族,这些与人类相异的种族共同生活在这个幻境般的世界中。在这个世界的构成中魔法便是其中关键的要素之一,当然生活在这里的种族并不认为魔法存在有多稀奇,因此“魔法”这个在人间界被认为是神才拥有的能力便成为了那个世界中人们生活的一部分。在“世界之果的岛”中有许多可以合成魔法的物品,而一些立志成为优秀魔法使的精灵们也就经常来到这里修行,并且采集原料以便合成魔法。

游戏的基本流程

① 在老师家中获得首次课题

行动的开始便是“魔法使的家”,而玩者就是在魔法师匠手下修行的一名准魔法使,在老师的家中你会得到老师的训导,并且老师会提出让你去把“某某魔法领悟”的提示,这也就是老师让你去完成的第一个课题,也是你迈向大法使的第一步。



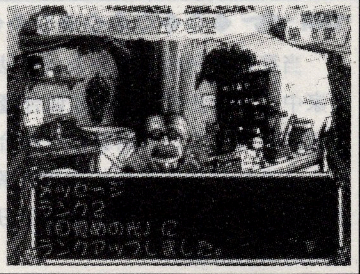
② 遵照老师的要求制作魔法

当老师给你提出课题之前,玩者的身上是没有魔法的,随着完成课题,你身上拥有的魔法便会逐渐增多,与此同时,你还可以进行课题之外的学习,探求新的魔法材料等事情。因此,在完成课题当中丰富知识是通向大魔法使的近道。



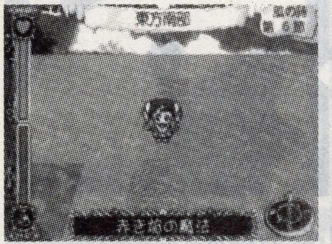
③ 完成课题准备下一次的挑战

当玩者成功地完成了老师的课题后,要去师匠的部屋中参加老师的测试,当合格后你便可得到新的称号,这样你的等级也就提升了。那么,游戏进行便会再回到①,老师又会给你提出新的课题,更艰难的魔法制作在等着你。



领悟新魔法的4个必要条件

在领悟魔法的过程中你首先要具备4个条件，他们就是学习、收集、调合、习得。这4个项目缺一不可，而玩家更可以通过这些途径调合出大约75种的魔法。另外，游戏中还设计了隐藏情节，当我们完成了隐藏情节后便会得到十分珍贵的隐藏魔法，这样就会为你成为最优秀的大魔法使提供雄厚的实力。



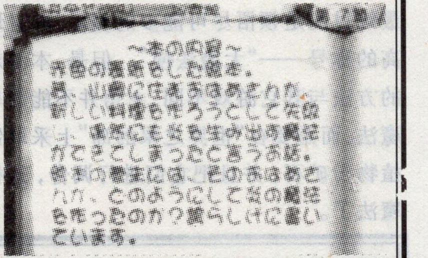
学习

玩者如想熟练地使用魔法，一定要尽可能多地掌握魔法知识，这些知识就是对魔法材料以及调 合的理解程度。在魔法使的家中有许多这样的图书，在老师那里除了接受课题外，你也可以跟老师学习一些魔法知识，当你看过这些知识性文章后你对魔法的理解就会更进一步，当然随着游戏的进程你所要了解的知识将会越来越多。



▲▼在魔法屋中与屋主对话可得到有关魔法的知识，另外在图书中可以学到有关制作魔法的方法。





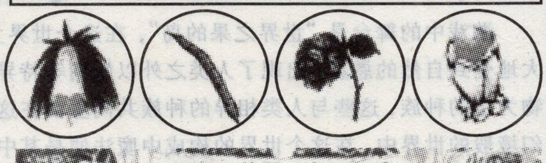
收集

要想制作魔法，材料的收集当然是不可缺少的，在制作材料中有的只能合成低级魔法，这些魔法所消耗的UP是很低的，当我们发现了稀有材料时就意味着可以进行上级魔法的制作了，但是有些超上级的魔法是不能通过制作来领悟的，这时便要求你经常使用一些下级魔法，等到能灵活运用后，便可能会出现更上级的魔法，因此，在游戏时大家要特别注意这一点。游戏中出现的魔法材料有很多，经常使用它们会有助于记住它们的特性。





全部调合材料一共150种





调合

当我们顺利地采集到合成魔法的材料后，便可以回到家中进行魔法的调配，在调合魔法时会由你魔法理解力的高低而左右，当然就会有调合失败的情况出现，如发生这类情况就说明你的魔法理解力还不够高，还要多进行才能掌握调合技术，经常学习，不断调合是制作成魔法的必经之路。

习得

当成功地调合出魔法卷物后，要让主角经常使用这些魔法，这样便可习得了。但是，这样只能习得下级魔法，而上级魔法的习得要将同一种卷物使用3回以上，这样便可领悟上级魔法了，因此要想完成习得游戏中的魔法，经常使用卷物是必不可少的途径，那么更多地收集到魔法卷物是十分重要的。



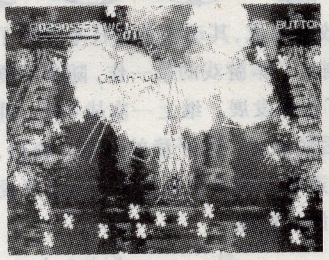
RADIANT SILVERGRN

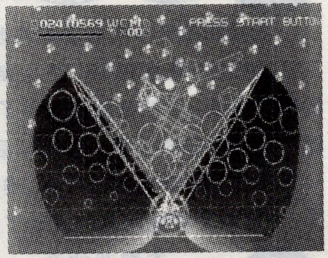
厂商:TRIASORE 机种:SS 类型:SHT 媒体:CD－ROM 发售日:7月23日

著名街机版的经典射击游戏，能有这样表现的作品现在已经不多了。

倍受注目的最新射击游戏加入了许多新的要素

在街机刚刚才出现的人气射击游戏《RADINT SILVERGUN》没想到这么快就要移植给SS了。其实街机版使用与SS有高度互换性能的ST－V基板。当然街机版游戏中细节会被完整的移植下来。并且在SS版中还追加了街机版没有的新要素，制作本游戏的厂商十分著名，它的旗下从MD到SS，从火枪英雄到守护英雄都是精品，因此，大家对于游戏的品质是不用怀疑的。

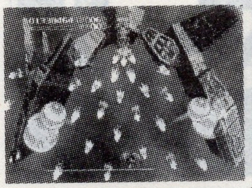




SS版新要素 1

新的敌人与BGM追加

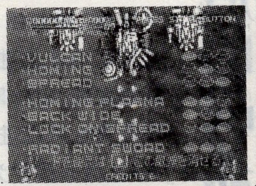
在SS版中除了街机版的模式之外，还加入了追加新敌人的原创模式！因此便会构成全新的版面，而游戏的平衡性与协调性也都经过了重新调整。新的敌人，新的版面，新的BGM是SS版特有的内容，射击FANS们千万不要错过呀！



SS版新要素 2

符合玩家不同要求的难易度

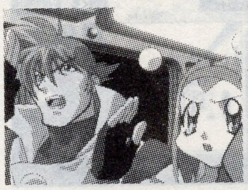
在街机版中难易度是设定好的，而SS作为家用机当然是可以进行难易度的调整的，但相信敌人的耐久度、子弹的速度是可以进行调整的，如你的反射神经十分发达，那可以将难易度调至极限，来测试一下自己的能力。



SS版新要素 3

DEMO画面插入动画

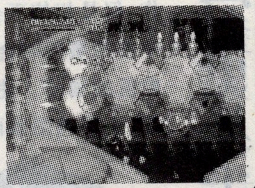
与街机版最大的区别就是在SS版中加入许多过场动画，这些是街机版所不具备的。在SS版中游戏被故事化，在各版面之间会不时地穿插动画场面，这使得游戏故事性增强，使得整个游戏就是一部动画，一部故事。

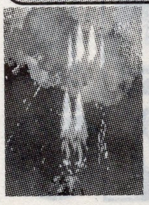


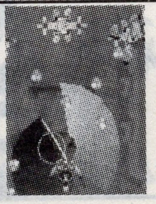
SS版新要素 4

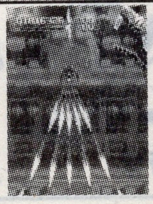
RESTART机能搭载

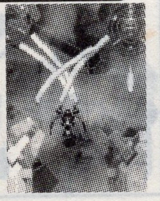
当玩者把游戏进行到后半程时会发现在难度上有大幅度的飞跃，这对于那些在射击游戏领域不很擅长的玩家是十分痛苦的，此时RESTART机能便可让玩者回到这一关开始重新进行游戏，直到掌握了这一关的要点后便可过关。

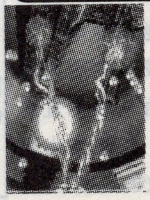












游戏中战机提升攻击的手段多种多样，并且与以往的射击GAME不同，加入经验值积累的概念，因此一种武器如不断地击毁敌机便会因经验值的增加而提升能量。另外一点就是游戏共有3个按键，它们之间不同的组合会产生不同的攻击方式与效果，这也是本游戏的一大特点。

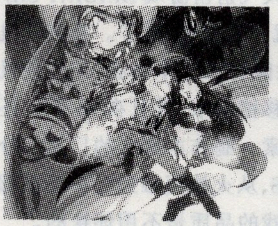
魔剑美神 2

厂商：角川书店　机种：SS　类型：RPG　媒体：CD－ROM　发售日：8 月 17 日

游戏中的故事便是动画版的缩影，能够完成游戏就等于看了一部动画片。

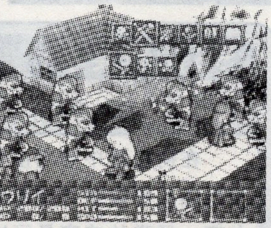
以著名同名动画片改编的 RPG 游戏

本游戏是日本同名动画片改编而成，其动画片在日本受到了广泛的好评，并且在 SS、PS 上制作了本游戏的第一作，随着动画的继续播映，游戏的故事也有了新的发展。继上一次战斗后，莉娜与同伴们暂时分手，在那以后经过了一段平稳的生活。突然，一天莉娜感觉新的邪恶气息，难道说上次被完全封印的魔王又复活了?带着种种疑问莉娜开始了她的旅程。



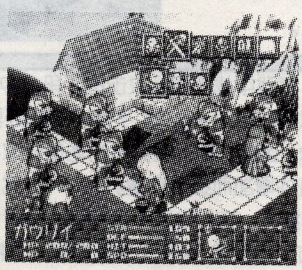


进化后的战斗系统使玩家更易于上手



本游戏的系统基本上沿用了前作，战斗画面依然是在斜向的方形地图上展开。但这次加入了地形、障碍物、高低差等效果，但战斗在极为立体的地图上进行。战斗中破坏障碍物的魔法依然健在，但这回不单是小型的物品，就连大的建筑物也可以进行破砍，因此很可能在战斗结束后，地面被铲为平地，这样战斗中你就要利用那些地形效果对敌人展开攻击。

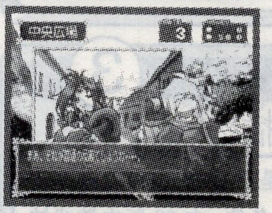
与前作一样，作战仍然采用 SLG 形式，但是不知是否仍像过去那样，所有角色一开始全由电脑控制。如果不及时把所有的角色变为由玩者手控的话，那么很快便会被敌人消灭。本作中虽然厂家还没有公布战斗系统是否继承前作，但是相信不会令玩家感到难于上手，在战斗中使用魔法时会出现魔法的射程，MP 的用量等数值的画面，使玩者能清楚地了解到魔法的效果。由于地图画面经过了改良，因此这次可以利用按键将地图的视角切换，使玩家能明确地了解到战斗中敌我双方角色的位置所在，以便作出更有效的判断。

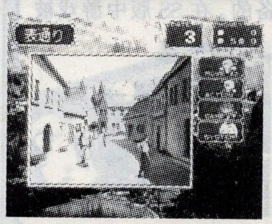


在 AVG 模式中加入了新的时间概念

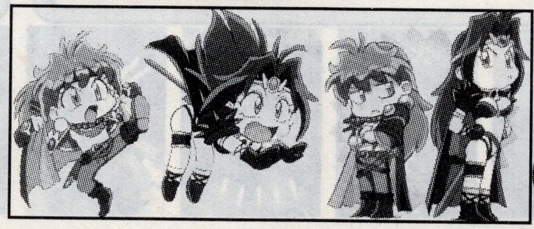
游戏中的 AVG 场面依然从前作继承下来，但本次除了有昼夜分别外，还加入了清晨、傍晚、深夜的变化，这样一天就会有 5 个阶段的变化。在这些时间中村中的店铺便会出现营业时的概念，而事件也会因时间的变化而丰富多彩。随着事件的不同各角色的表情也会随之发生变化，从表情你可以了解到剧情的另一面。





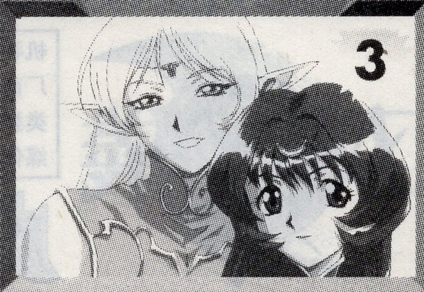


在本书出版时，日本很可能已经在播映剧场版的第 4 话，在动画片中会有一名神秘的女孩出现，她具有天生操纵龙族的能力，那么这名少女会在游戏中出现吗？她对故事的发售会起什么作用呢？一切到发售之后便会清楚了。



电子游戏技巧

完全攻略





热销游戏攻略的大公开

机种:PS
厂商:SQUARE
类型:ACT
媒体:CD－ROM×3

责编:默文

双界儀 虎之章



双界仪

序 言

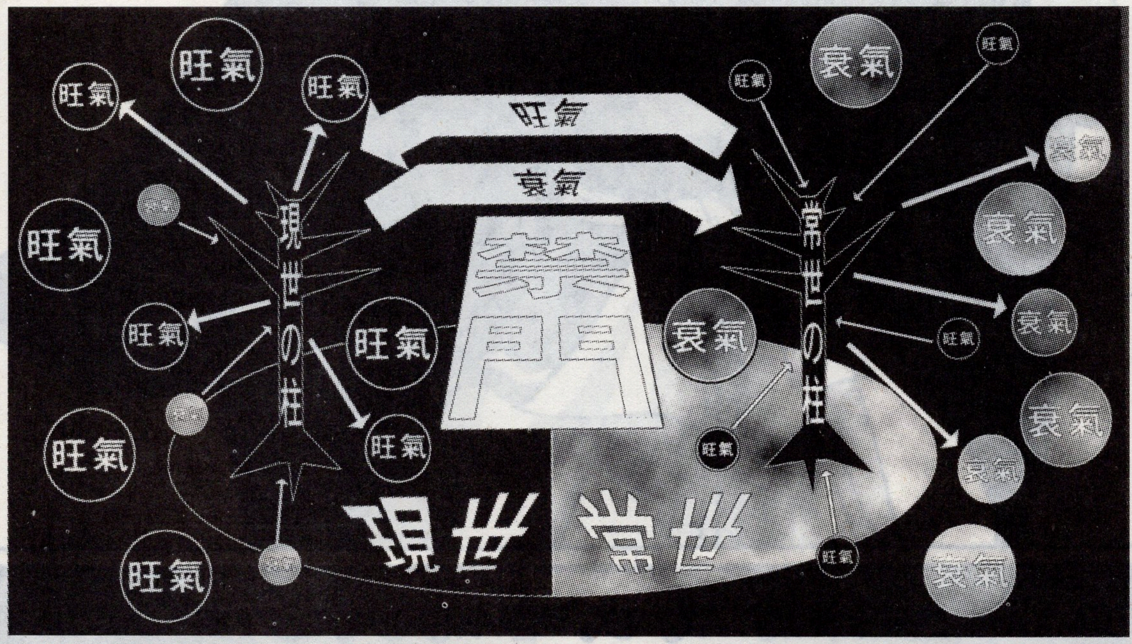
荒浊的人间分为“常世”与“现世”。

常世 遥远的一万二千年前，一群紫微仙飘洋过海而来，为了将长久以来一直在日本出没的魔物“寄神”赶出扶桑，组织了“五方轮”。紫微仙将自己的邪术融合古代日本神传秘术而创造出一种咒法术。五方轮利用咒法术击退“寄神”，寄神没入死亡的世界“常世”之中。

世界平静地过去了无数个世纪，沧桑沉浮历历在目，战争硝烟几度燃起又几度平息。古老的传说已渐渐黯淡，身处在那个世界中的不灭的灵魂，面对风云流烟的人间，又是作何感想?

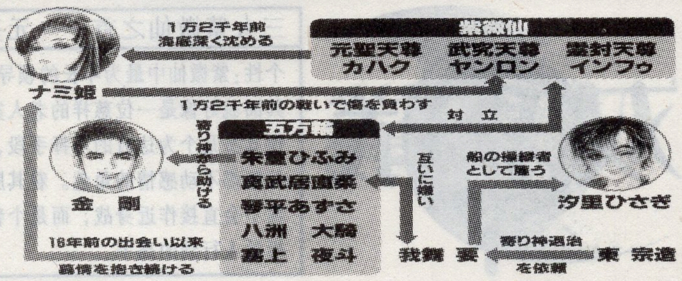
现世 一九九八年十二月初旬，富士山突发异变，一股无名的神奇力量产生了巨大的爆炸，热浪火海侵蚀着整个日本大陆。“寄神”又度肆虐人间。身为五方轮成员之一的真舞居直柔了解到“寄神”是“紫微仙”召唤而回。一直对“紫微仙”行为心存疑问的真舞居决定探明真相，并再度将“寄神”退治。昔年的五方轮散失在各处，而“紫微仙”那似乎经久不灭的力量却将依靠他们去阻止。

于是一场宿命而凄凉的战争徐徐拉开阴暗的帷幕……





人物群像



真武居家五七七代目咒方士出场　真武居直柔



流派：紫微武甲法
五行：木
五色：青
五神：苍龙
五德：仁
阴阳：阳
出生地：冲绳
年龄：不详(看似 18 岁)

个性：为人直截了当，十分讨厌小看他的人，对各种事物的理解能力比一般人强，对恋爱却出奇地反应迟滞。

特质：五方轮中能力最为平均的一人，战斗力、魔法和跳跃力都较为平均。运动神经卓越，由于经常舞动大刀，手腕的肌肉十分发达。

武器：现世之剑 荒霸吐

能力：五行属木的直柔宜土忌金，能自如地使用各种雷击系攻击，攻防力属于平均的类型。

防除班身的元女子高中女生　御巫美津穗



流派：御巫无想流剑术
五行：木
五色：青
五神：苍龙
五德：仁
阴阳：阳
出生地：石川县能登半岛
年龄：19 岁

个性：由于身为剑道部的主将，因此拥有极强的责任感，开朗的性格人见人爱，做任何事也充满干劲，加入防除班的动机竟然是为了再见直柔一面。

特质：双眼经常流露出充份的自信，一举一动都充满笑容，在她身上从来看不出一丝不快感。

武器：真武居家直传大刀暗阳炎

能力：五行属木的她一样宜土忌金，借暗阳炎之武气在体内形成旺气，能自如地使用各种雷击系攻击，操纵旺气的能力不俗。

勇不可挡！值得信赖的大叔！　八洲大骑



流派：紫微武甲法
五行：火
五色：赤
五神：朱雀
五德：礼
阴阳：阳
出生地：鹿儿岛县高千穗
年龄：像是 32 岁

个性：出生在真言密教寺，自幼母亲去世，与小三岁的胞弟被一同送到密教的总坛高野山修行。为人不拘小节。

特质：拥有运动选手般的身形，经常豪迈地大笑。

武器：黄金色之戒杖 忌杖

能力：与朱雀之魂立了契约，能够操纵火气为己用。五行属火、宜金忌水。以戒杖引发体内的旺气，操纵各种火焰和爆发来攻击敌人，HP 在全体主角中最高，防御力不足的力量型人物。

谜一样地出生，黄龙魂的继承者　朱童日美



流派：紫微武甲法
五行：土
五色：黄
五神：黄龙
五德：信
阴阳：阴阳
出生地：奈良
年龄：自称 25 岁

个性：对任事都抱冷淡态度，是真正的沉默者。

背景：出生时被父母抛弃，被五方轮的黄龙继承人养育成人。自从继承了黄龙的契约后便独个儿四处修行，最大问题是她完全没有旺气……。

武器：施展出优雅技巧的武具——银镜·涡丝。

能力：与黄龙立约的她，体内完全没有旺气存在，由于无法使用气来攻击敌人，取而代之是利用手上的扇将对手的气吸收，再以对手的力量还之其身，是重视防御的人物。

双界儀

三大紫微仙之首——元圣天尊　河伯

个性：紫微仙中最为年长的领导人，看其面貌好像是一位慈祥的老人家，但他其实是个为达目的不择手段，对任何事都不动感情的角色。看其服饰相信不会直接作近身战，而是个善于分析敌人行动的高手。

五行：土　五色：黄
阴阳：阴·阳
出生地：西方大陆
年龄：一万二千岁以上
神器：玉琮
三位结界中司管《星》的人



持有五方轮最强实力的神秘强者　塞上夜斗



流派：紫微武甲法
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：智
阴阳：阴
出生地：长野县诹访
年龄：不详(看似23岁)
个性：对灵体感应力强，时常将其他魂魄的说法以自身为谋向其他人讲话(称之为凭依体质)。为人慎言，极重情义。
特质：身体经多番残酷的锻练而伤痕累累，拥有一身足以自豪的体魄。由于灵力过于高强，因此自封左目(?)，身体长期被极强的防御咒文所包围。
武器：左手之甲埋有玄武之魂。
能力：不详、招式亦不详。
(使用有特定条件)

我舞家次期堂主、守护要石的男人　我舞要



流派：我舞武练气术
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：勇
出生地：茨城县鹿岛
年龄：20岁
个性：自小便独个修练气功武术，因此不喜欢与群众一起生活。视战斗甚为重要，十分轻视没有实力的对手。
特质：鹿岛有名的名门我舞家的次期堂家，由于要灵活操纵身上的气，因此穿着阔身的衣服。面上有伤痕、目光锐利。
武器：储蓄气的手夺 气刚掌。
能力：我气完全不使用任何武器作战，纯粹以旺气转化为打击技攻击对手。接近战重视型人物，打击技有绝大的攻击力。

史上最年轻！11岁的白虎继承者　琴平梓



流派：紫微武甲法
五行：金
五色：白
五神：白虎
五德：义
阴阳：阴
出生地：香川县
年龄：11岁
个性：小小年纪便有自己的一套，经常为对言物的观战和别人理论。祖母是上一代五轮成员，幼时目睹双亲被寄神杀害，因此对寄神抱有极大仇恨。一年前才继承白虎之魂，并未掌握自己真正的实力。
武器：白虎之魂栖息的漆黑之弓 天藏。
能力：与白虎立约，拥有操纵金之气的能力、宜木忌火。由于未掌握紫微武甲法之真谛，游戏初期不能冲刺移动及张开结界。远距离狙击型，奥义技之数在五轮中排第一。

三大紫微仙之一——武究天尊　阳龙

个性：紫微仙中武艺最高强的人，外表看来只有30岁左右，拥有一身经过千锤百炼的强壮体魄，在近战中威力甚大。天生便具有高超武艺造诣的他，对自己的能力有绝对自信。

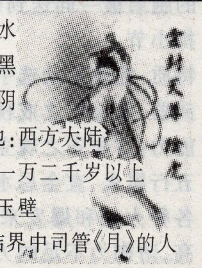
五行：火
五色：赤
阴阳：阳
出生地：西方大陆
年龄：一万三千岁以上
神器：玉
三位结界中司管《日》的人

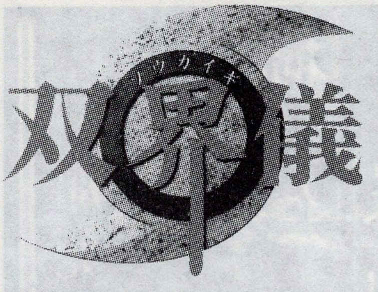


三大紫微仙之一——灵封天尊　阴虎

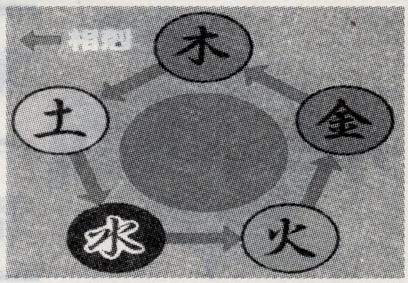
个性：紫微仙中最懂使用邪仙术的人，与表兄阳龙有超越亲情的关系。自出生以来就十分傲慢，除阳龙外无视其他人，极度洁癖。情绪不稳，一但发狂便会有致人于死的冲动。

五行：水
五色：黑
阴阳：阴
出生地：西方大陆
年龄：一万二千岁以上
神器：玉璧
三位结界中司管《月》的人



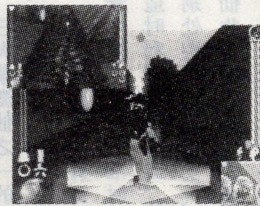


系统篇



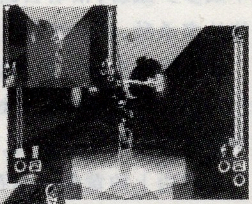
攻击名	攻击力	备　注	伤害点
基本攻击	小	攻击键，随人物不同有段位变化	1
冲刺攻击	中	按冲刺键后再按攻击键	2
跳跃攻击	小	跳跃中按攻击键	3
前行攻击	大	呈直线前行时按攻击键	4
全方攻击	小	当受创时按攻击键	5
弹道攻击	大	跳跃至顶点时按攻击键	6
宙返攻击	中	宙返状态中按攻击键	7
防御反弹	破坏	防御住攻击的同时按攻击键	8
奥　义	大	按住攻击键蓄气后使出的必杀技	10以上

封阵符

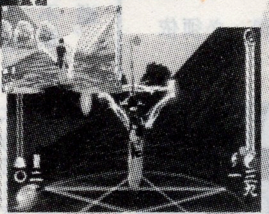


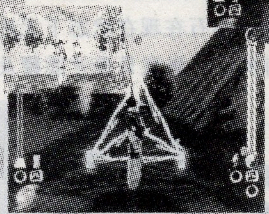
一穴点螺
利用一枚咒符向直线上的敌人发出强力攻击

二王仙胎
利用二枚咒符中和中毒时被寄神所感染的衰气



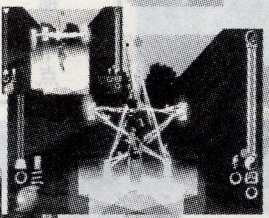
三元镇守
三枚咒符构成的回转屏障能在三十秒间挡住衰气弹

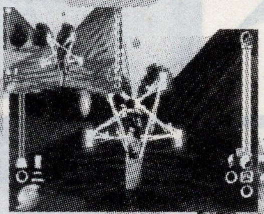




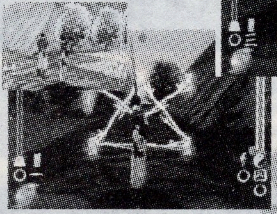
四方色灭
在视线之内的寄神全部给予大幅度的凌厉的伤害

五芒醒力
五枚咒符带来的三十秒隐身使你短时间内所向披靡



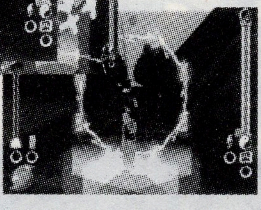


六气封杀
除自己以外所有的活动对象全部在十一秒内固步自封



七星招鬼
消耗七枚咒符化成的分身在三十秒间吸引敌人的攻击

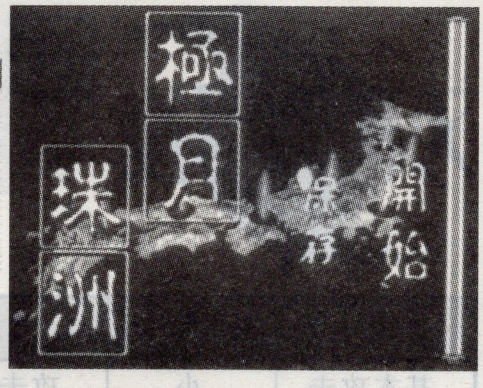
八极天地
最多的咒符换来自己的体力百分之百恢复





第一话

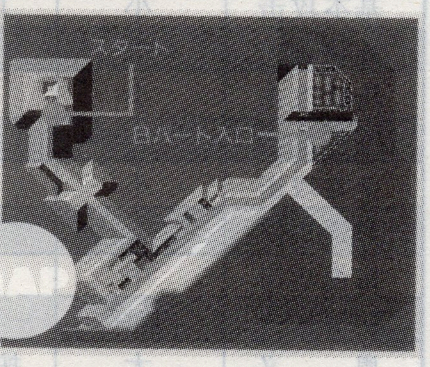




故事

珠洲神社前，一个少年左手持着大剑，右手探入神社前的御神体中。“这就是御石神文书……”

五方轮苍龙的灵魂继承者，真武居直柔。“御石神文书”中记载着解开常世与现世之隔的七道法楔的地点，这正是紫微仙想要得到的东西。为了抢在紫微仙之前取得“御石神文书”，直柔孤身一人前往奥能登珠洲岬。而当他正在捧读“御石神文书”时，背后的广播突然响起警报，大批的寄神涌上珠洲。



攻关要点

第一话仍然可说是故事的序章部分，敌人基本都不强，造不成多少威胁，沿着公路直行，一路注意破坏晶体石，并尽可能地多杀敌，积累气合以便利用奥义对付关底。

本关共有五种寄神登场，基本上其行动方式都是以近身攻击为主，利用结界将其封住是最根本的战法，也是此款游戏中经常运用的一大技巧，须熟练掌握。

海滩边上的黄色晶体石在现在状态下无法取得，必须依靠以后加入的一位仲间——朱童日美才能鞭及。

对紫微仙之战

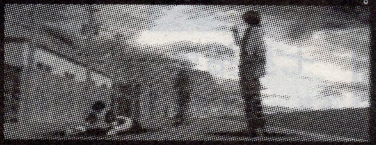
三大紫微仙之一的元圣天尊河伯出现在面前，一场『御石神文书』的抢夺战无可避免地开始了。

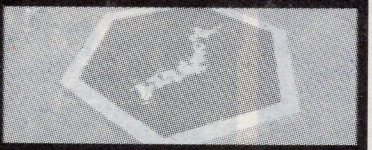
他会张开用八卦爻构成的结界，并伺机向直柔放出衰气弹。只需看准时机冲入结界内用连续技攻击，并适时利用弹道攻击，使之受到较大伤害。当紫微仙向别处游离时，善用L1、R1键转身冲刺攻击。而当紫微仙收紧结界攻击无效时，不妨借机蓄气，祭出奥义。只要注意身体不被八卦爻所伤，紫微仙那二千点生命力只是转瞬即逝。

五方轮的初阵

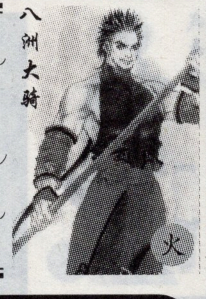


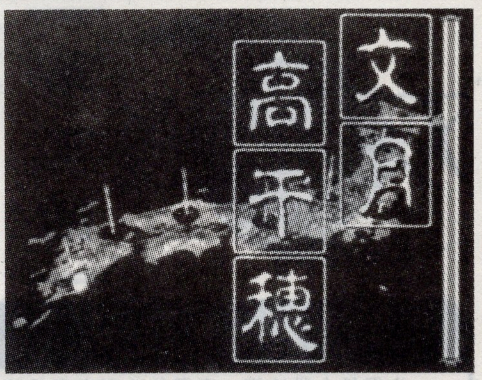






双界儀 第二话

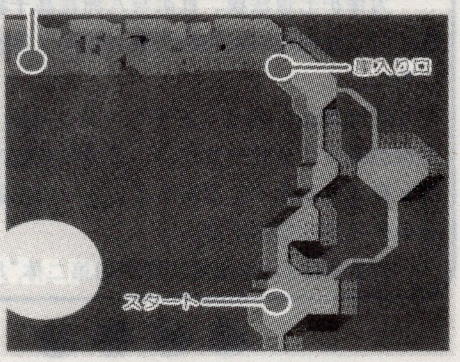




故事

救活了被紫微仙所伤的女高中生御巫美津穗，然而“御石神文书”也已失去。紫微仙的目的是通过其上记载的七道法楔解开禁门。为了找到能与紫微仙对抗的神剑，直柔向四国剑山而去……

半年后，直柔与五方轮另一成员八洲大骑会面。御巫的旺气与五方轮非常接近，因此在接过直柔换下的“暗阳炎”后，也加入了这场斗争。为了守住法楔，他们来到高千穗。



攻关要点

第二关分为两部分，起始的地点是在多国籍军营驻地上。先注意收集晶体石，并沿路杀敌。在山间狭道上需特别注意那种喷发衰气弹的寄神，它会使角色中毒。一片空地上有几条巨大的沙蚕，攻击是对它们无效的，只要避开就行。当晶体石积满后，并可走到悬崖边一块写着“KEEP OUT”的看板旁，一路往下飞降。

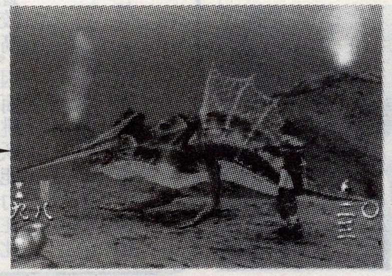
之后的地形全是斜坡，有数种寄神阻挡你的去路。不必多与之纠缠，沿着地势直往下走，即可通往关底。

对六震祇之战

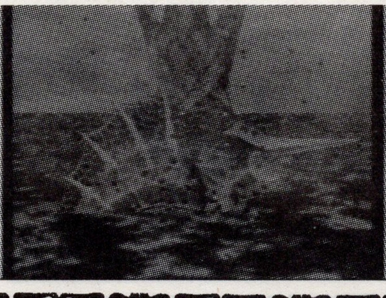
紫微仙的新下仆——六震祇，随着一阵吼声及喷发的岩浆轰然亮相。

『尸起』的衰气弹带有一定的跟踪效果，可以利用冲刺及侧闪避过。靠近时需加意小心『尸起』的纵身一撞及仰天放出的电网。另外还必须当心火山口喷发的岩浆亦会使你受伤。现有的人物中同属火属性的八洲的奥义『焰独乐』对付其是较为有效的，当距离较远时可用『一穴点螺』。万一事有不谐，附近还有一『八极天地』效果的龙穴予以体力恢复。

六震祇出场





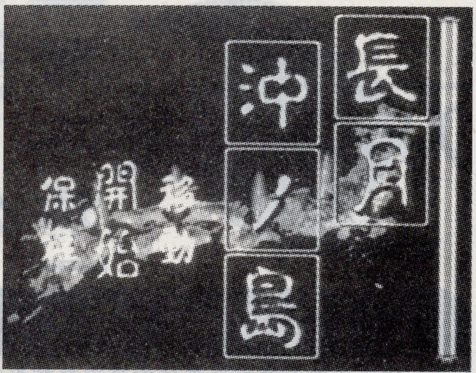




双界儀

第三话





故事

为保护七道法楔，直柔与八洲在高千穗合流，政府也在此时紧急组织对寄神的决策。他们又度跋涉，来到了冲ノ岛。

在海滩边，遇上了五方轮玄武之魂的继承者我舞要，但没想到由于身处非常境地，致使我舞要产生了误会，不容分辩地向主角一行展开了攻击。一场无谓之战在紫微仙阴晦的目光中悄然上演。

误会消除后，将面对六震祇的第二体“尸动”。

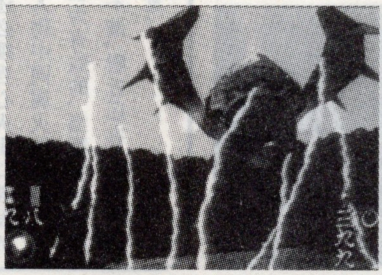


攻关要点

本关地处海滩，地形高低落差参差不齐。特别注意不要从断岩处落下，这样会扣除百分之十的体力。而道间有种直立的寄神亦会振动结界，将角色推下峭壁，需拉开一定距离用旺气加以攻击。当集满晶体石后向起始点右侧直行到一方岛岩上，就会遇上突如其来的我舞要。

我舞的攻击力非常高，跳跃及行动能力也相当不凡，并且一开始便会用奥义“金红花”提升攻击力。保持距离，适时运用结界及奥义是取胜之道。

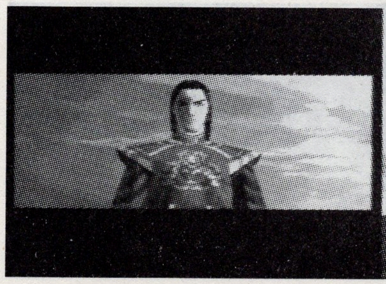
我舞要归来

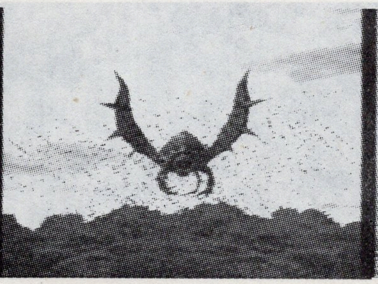


对六震祇之战

误会消解后，三大紫微仙中另一人武究天尊阳龙出现在面前，一番言语后召唤出六震祇——『尸动』。『尸动』大半时间都是在空中悬浮着，并四处飘游，依靠放射衰气弹和放电进行攻击，并会突然下压。由于『尸动』所处的位置较高，因而跳跃能力在此受到加倍重视。

建议使用属性与『尸动』相克的我舞要，在用『金红花』提升攻击力后近袭作战，若距离较远也可使用『一穴点螺』。



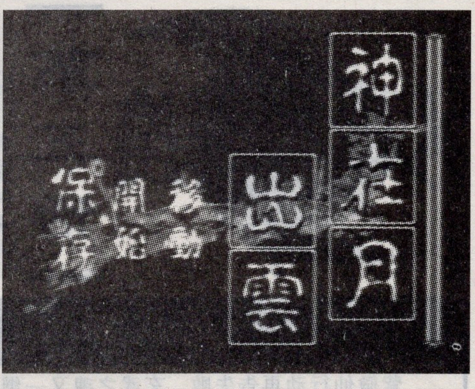






第四话

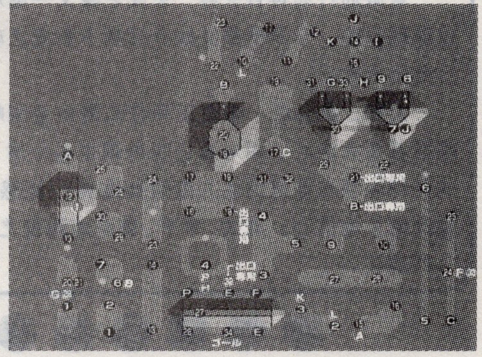




故事

随着强力仲间的加入，战斗也达到了白热化的程度。紫微仙真正的目的——通过禁门取得常世之柱那不死不灭的极大力量也为人所知。

又一次阻止紫微仙后，直柔再次与一名五方轮成员——年仅十一岁的白虎之魂继承者琴平梓相遇。众人来到了出云大社，这里风沙弥漫，又有无数异界门组成巨大的迷宫，寄神在风沙之中若隐若现，一切都充满着杀气。



攻关要点

本关地形可说是整个游戏中最为复杂的，无数异界门会将角色传来传去，方向不辨，而且分岐点多不胜举，通过路线也是异常之多。只要按照大体向右向下的原则，并且注意不重复进出同一座异界门，便不会迷路太久。直行到一座左右各有三道异界门的山坡上，往右手中间那道异界门走入，便可到达关底。

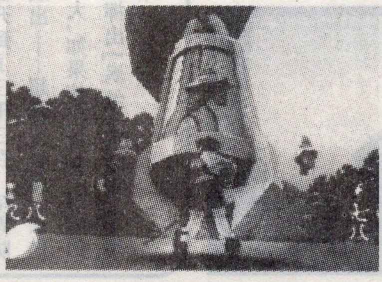
行进过程中由于寄神的位置一般都比较远，所以用琴平的大弓"天藏"远程攻击即可。只是要小心有一种在地下窜来窜去的寄神，它的突进较难防卫。

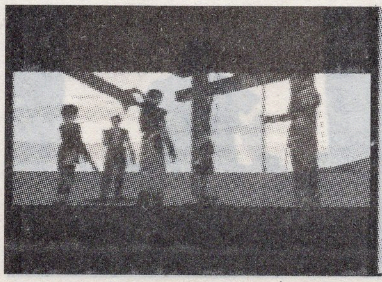
●对六震祇之战●

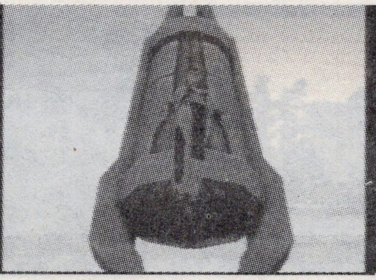
到达了出云大社后，灵封天尊阴虎也登上战斗舞台。她先召唤出了六震祇的又一体——『尸震』。巨大的邪铜钟『尸震』会放出冲击波，使你中毒，而且它利用卫星展开的结界经常会封住你的行动，使你寸步难行。好在地图上方有一个『二王仙胎』之龙穴，以便中毒时救急之需。只要注意距离，用好连续攻击，亦不难对付。

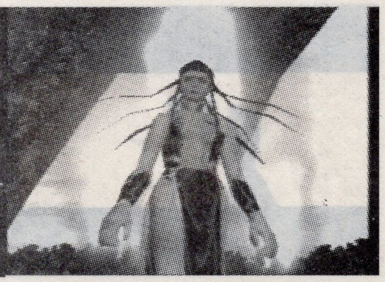
之后阴虎亲自出手，虽然其衰气攻击较为锐利，且结界能力极强，但受到直接攻击便会退走。

最年幼的五方轮





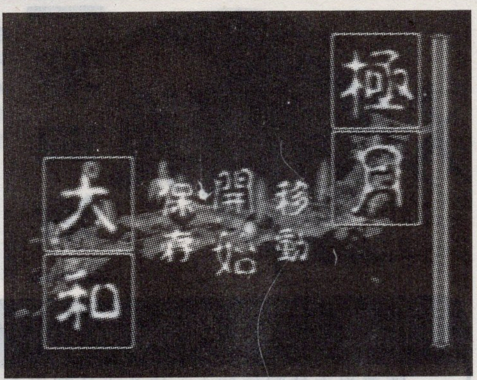






第五话

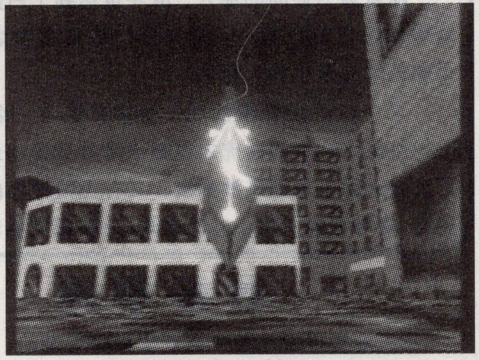




故　事

紫微仙行动再告失败，玄武之魂又一继承者塞上夜斗也隐现行踪，五方轮成员如今只剩下黄龙之魂继承者朱童日美仍未登场。

大和，集会场。朱童正和在高野山金刚峰寺修行的金刚围着篝火谈心。面对自己身处现世的矛盾（身为五方轮成员却必须与前世的主人紫微仙作对），深感犹豫不安，是金刚给了她信心。直柔、琴平、御巫来到夜之市街，继续又一场战斗。



对六震祇之战

本关开始即要在夜之市街与六震祇——"尸觉"战斗。其总在空中飘浮，并释放衰气弹。由于它的衰气弹距离较近，所以用琴平保持远程攻击是一个不错的选择，另外"尸觉"往往是直线行动，利用"一穴点螺"亦能奏效。一旦接近必须小心，因为其不但会横下躯体带动振动波横削而来，聚集全身能量释放出的强力光线更是会造成极大伤害。本关是在黑暗中作战，地形较为特殊，收集晶体石也比较困难。有时"尸觉"会从传送门转移，需要紧紧盯住。

对紫微仙之战

初登场的朱童日美立刻受到了考验，集会场中间的亭子下镇着巨大的封印石，朱童的任务就是破坏它，只要在周围剿灭寄神集齐晶体石，然后破坏守护着封印石的生物即可。之后河伯再度出现。这一次他似乎有所强化，不仅体力上升到了三千三百，结界防御力也加强了，更会连续放出——超级太极弹，杀伤力较强。因河伯活动范围不大，如果使用朱童，对河伯展开结界后，利用跳跃攻击挥出『涡丝』连续刺击，即能大幅扣除他的体力。

朱童参见



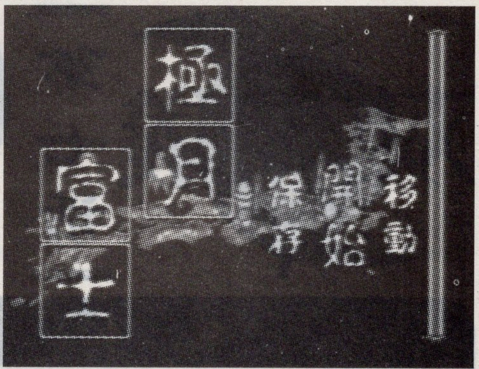








第六话



故事

政府派遣舰队，目的地是灾变的发源地富士。而直柔一行亦来到了富士山底，一架直升机先于他们而入火山口，那会是谁呢？

进入地下迷宫，经过一番战斗后到了神宫的核心部分，一个人却已站在那儿。科学技术厅石川县警新设的防除班科学顾问立科讶举着手枪对着直柔。此人天生轻视民间传说和神传信仰，怀疑五方轮的身份。但是一道阴影出现在她背后……



攻关要点

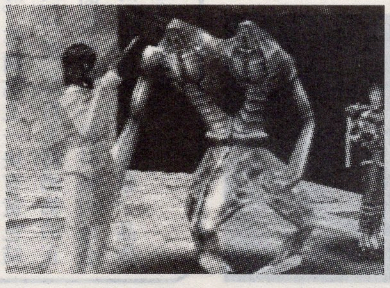
本关的地形虽然不算简单，但只要记住一个“降”字便能轻松过关，只是要注意多收集晶体石。

本关所遇两种会移动的寄神伤害力较大，千万注意不要被它封在角落里，出现这种情况极为危险。而另有一种寄生在壁上的寄神虽然不会攻击，但只要一受打击立刻会将对方用结界封住，对付其的方法是“以彼之道还施彼身”，同样用结界封住它，然后再予以攻击。由于本关空间较为狭窄，旺气攻击效果不大，建议使用近战类型的角色朱童或者我舞。

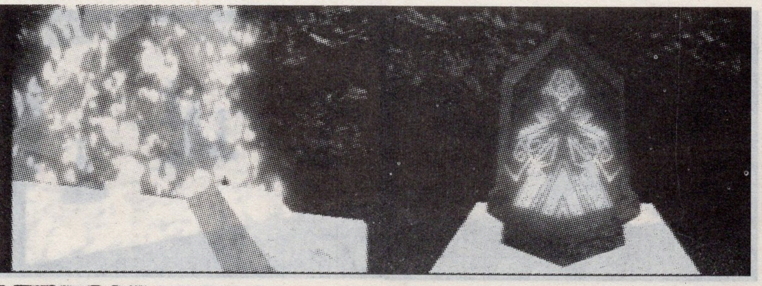
对六震祇之战

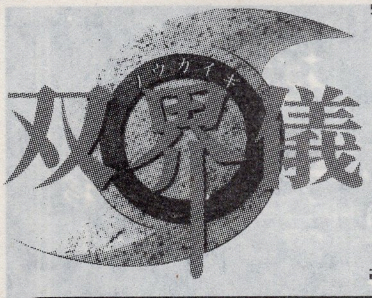
正当立科讶连声质问时，突然痛苦地弯下腰来，六震祇的又一体以一种极为诡异的方式登场。『尸吼』在近战时会用右手的利爪挥刺，而当拉开距离后，便会放出电球状的衰气弹，若被吸附住会连续掉血，在一定距离内它还会放出强力光线扫射。只要与之保持直线位置，不停地挥剑放出旺气弹，即可对其产生接连伤害。一段时间后它会向远方飘离，沿着斜坡落到它背后，调整好距离三千二百点生命力只是时间的问题。但要小心脚下地面会产生塌陷。

富士山的死斗



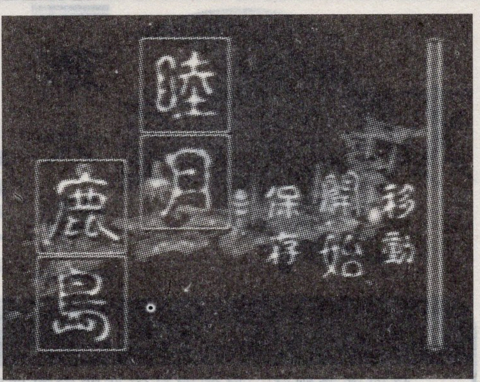






第七话





故事

破坏了地底神宫的核心后，富士山又度爆发，而政府派遣的舰队却被自己放出的激光炮在山体结界上反弹后毁灭殆尽。一行人及时离开崩溃的神宫，去向鹿岛。途中直柔因为我舞冷僻的态度险些与之发生冲突，但船又忽然被一股强大的力量吸引，将他们拉往一个神秘的去处。

另一方面，八洲、朱童、琴平三人却被紫微仙们包围。情况紧急之时，琴平射出天藏箭没入阴虎体内，但是没有想到……



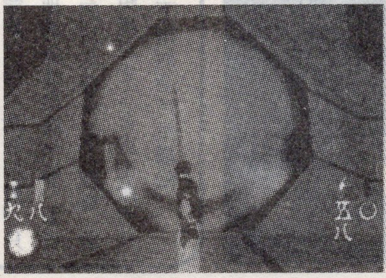
攻关要点

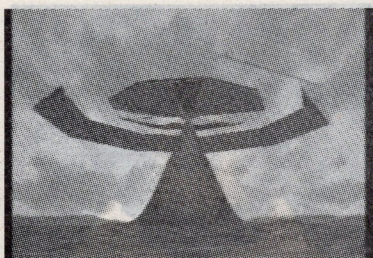
本关分为两部分，首先是在船上前进。一路注意多收集晶体石，以供下一部分过关之需。在水面上有灯塔状的寄神，会喷出长长的光线伤人。行进过程中又会遇上一种海参状的寄神，需特别注意，它不但总是出现在船头，飘浮着想要蒙住你的身体吸血，并且更会使你中毒。另有一种在水面横向穿行的寄神也需注意它的衰气弹，以及水面上巨大的强光喷发。本关是沿着直线前进的，一路上经过的晶体石尽量不要放过，但也要注意跳跃时身体勿被晶体石所伤。

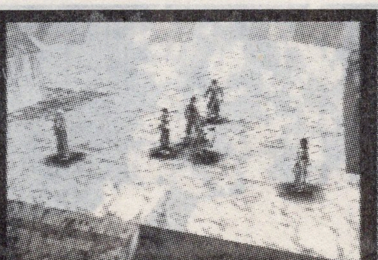
对六震祇之战

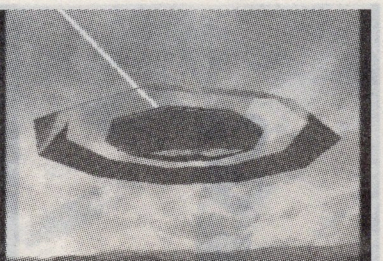
船突然停下，所控角色必须跳上一片石基，向深处而去。虽然暂时看不到六震祇的正体，但其释放的闪电总在周围交劈，而石基上时而会产生有超重力影响的结界，阻碍角色的跳跃行动。一旦掉入潭底，不但要从头开始，更会扣除体力。等到跳上一块有黄色结界的石基上后，便可以看到『尸涌』那巨大而恐怖的正体。它正向你放射着微小的衰气球，一段时间内还会放出大幅的光线，所造成的巨大伤害无法想象。晶体石集满后，直柔便舍身一击将之破坏。

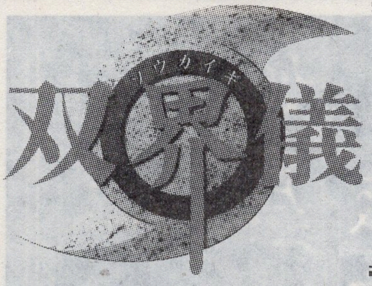
决战的序曲



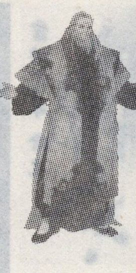




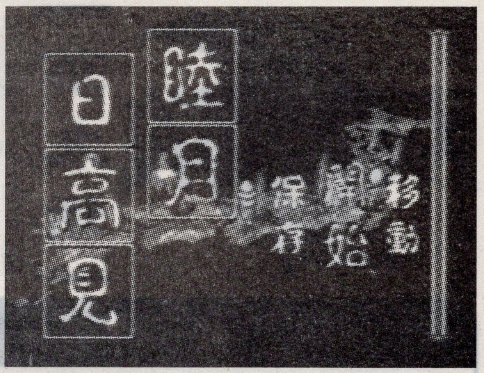




第八话

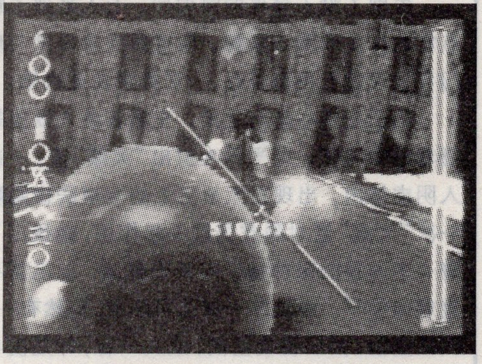


元垩天尊河伯



故事

除了六震袛"尸涌"后，巨大的空中柱之神宫也崩溃了，紫微仙们只能匆匆离去。离最后战斗的距离越来越近，几对恋人间互相吐露了心声。但这时意识受控的夜斗却突然来到，引发一场无谓的战斗。之后河伯三度出现，双方面对着感叹万千，河伯想劝说五方轮回归的愿望也已落空。在空中平台上，直柔与河伯作殊死决斗。战斗结束后，河伯即将消失于人间，朱童不胜悲痛。地面的七道法楔已全部点燃，常世将被长久封闭。



对塞上夜斗之战

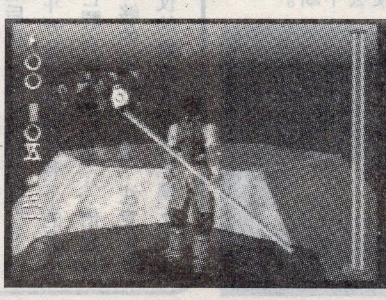
意识受控的夜斗疯狂地向玩家进攻，他虽然不能作直接攻击，只是依靠其法力和高度的移动力侧面作战，但他的冲刺攻击带有旺气波纹效果，如被扫中会扣除约三分之一的体力，而一旦被吸附住，结果可能只有一个——"再战"；对旺气攻击，他会使用"三元镇守"加以防御，而他的主动进攻则往往是先用结界封住对方，然后冲刺扫击。善用空中两个龙穴及结界封印，加上"六气封杀"是对付夜斗的神兵利器。八洲的奥义能连续焚烧夜斗的身躯，是此处的首选人物。

对紫微仙之战

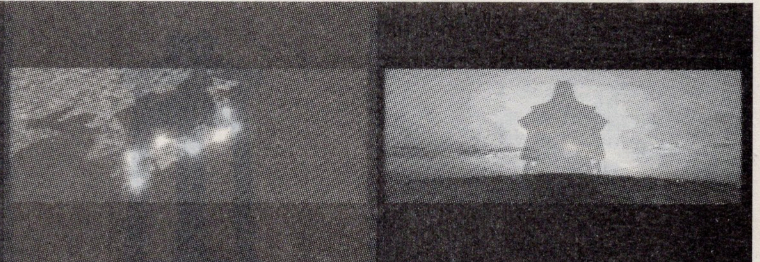
此处一开始便要抢先登上空中平台，石柱的间隙不大，但有角度差异，而且河伯还会放出衰气弹及射线加以阻碍，关键是要仔细，跳跃的力度一定要掌握好。

在平台上开始与河伯的决战，他这次不再有结界保护了，但生命力上升到了六千八百，衰气弹的连射及光球杀伤力都很强。但河伯的缺点却亦无改变：对结界防御能力偏弱及经常停留在近处地面，这点即是取胜之道。平台中心的龙穴更能应时之需。

破亡前夜



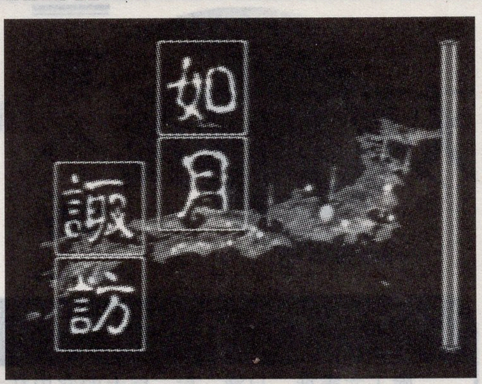






第九话

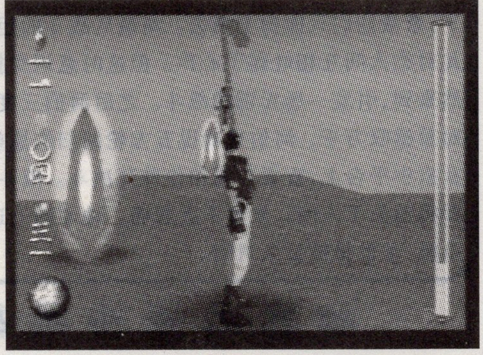




故事

告别了没入异界的河伯后，七人来到了筑波山下。点点雪花在空中飘飞曼舞，那道象征着常世与现世之隔的禁门自大地之上冉冉升起，一切都将在此终结。

阴虎出现在禁门之前，充满着杀人欲望的愤怒气焰围绕着她的身体。琴平再次射出“天藏”箭，一道金光急速没入阴虎体内，出现在大地之上的七道法楔隐隐闪耀。但这一次“天藏”箭对隐虎仍然不起作用，她拔出“天藏”箭，随着一个凶狠的眼神扬手向琴平挥去，以迅雷不及掩耳之势直刺向琴平。眼见琴平将无可幸免，突然有一人飞身跃来，挡住金箭，然后慢慢垂倒，众人一看，却是夜斗。对阴虎的最后一战势不可免。但这时夜斗却又发生了变化……



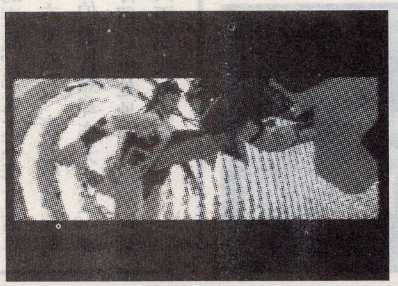
对紫微仙之战一

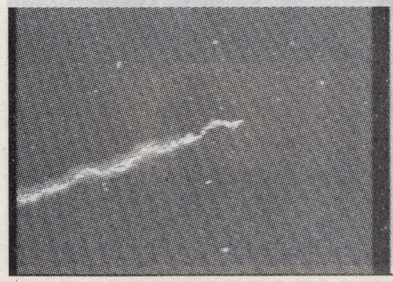
与阴虎的决战在禁门顶上展开，这一战无疑是游戏至今最为艰难的。战斗分为两个部分，建议先使用御巫，四处游走，等到阴虎在地面逗留时抓紧时间用旺气弹攻击。在行动时，顺便破坏一定的晶体石，且尽量不使用龙穴，以便为第二阶段战斗作铺垫。当阴虎的体力减到四千左右，战斗便会中断。

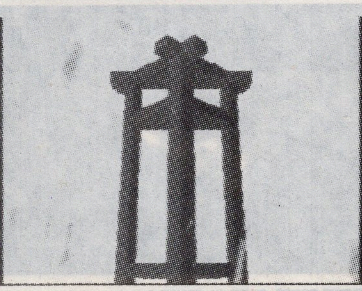
●对紫微仙之战二●

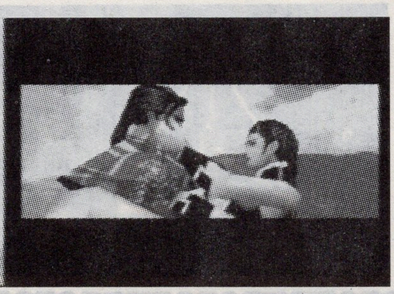
直柔与阴虎继续战斗。阴虎四处飘游，想要接近异常困难，而她的衰气弹又有跟踪效果，在听到其念动咒文后约一秒间立即更改方向疾冲，或许有幸躲过；在近距离时，她又会放出射线球，会大幅扩散，又经常用结界封住对手，然后再施展穿透效果的衰气，实属非常棘手。必须在战斗开始后立即将剩下的晶体石破坏，或利用带有「五芒醒力」效果的龙穴，借隐身之机加紧攻击。只要有足够的耐心及毅力，注意不要掉下中间的空穴，这场硬仗的最终胜利还是属于你。

再见阴虎





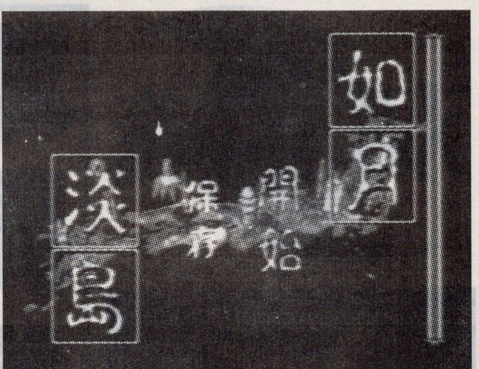




双界儀

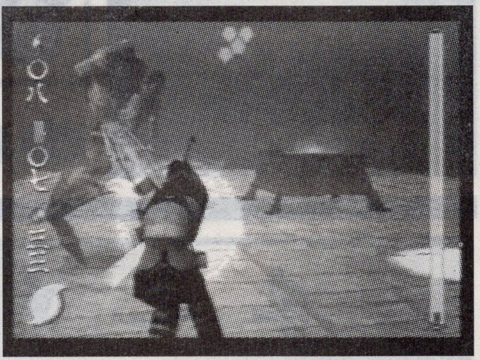
第十话





故事

阴虎终于被直柔的“荒霸吐”刺人，弥留之际阳龙出现，抱起了这个一向共同战斗的表妹及恋人，愤怒的他誓要杀尽五方轮。这时夜斗所化的奈美姬走到禁门前，回复为夜斗，二人终于相见。原来奈美姬就是一直出现在夜斗记忆中的女子。一万二千年前她作为高天之民神官血统继承者，守卫禁门，却因不敌紫微仙而被封印在了海底，十六年前，曾与夜斗相见，双方思念至今。他们终于相会，向众人告别后携手离开。阳龙却已等在筑波山顶。



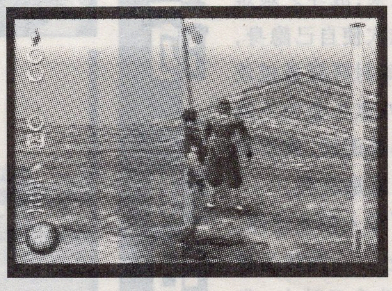
对六震祇之战

本关首先必须进入当初封印奈美姬的“コナ之地”，破坏最后的封印。行进途中有许多晶体石，都要尽量逐一破坏。那种在空中穿行的寄神对结界反弹力较高，又经常会将你撞下平台，需加以小心；另一种身躯较大的寄神虽然攻击力较高，但被结界封住后便无用武之地。当积满了晶体石后来到炼炉旁，又将与“尸吼”一战。它这次主要依靠强化的右手作近身缠斗，只需注意跳跃错位，“尸吼”单靠那三千六百点生命力是守不住炼炉的。

对紫微仙之战

破坏了最后的『コナ之地』的封印后，五方轮之力汇集，大地上出现了五行神符。直柔登上筑波山与阳龙作人间现世和异界常世的最后一战。阳龙的衰气弹无疑是所有敌人间最为犀利的连续放射下使得对方行动也困难，而咒符球的强力一击绝对需要躲避。他的行动通常都是停在地面，完全不惧对方的攻击以硬碰硬之势与直柔决一雌雄，真不愧『武究天尊』之名。当将阳龙的生命力减至六千五百左右时，直柔深感不支，眼见将要落败……

野望的覆灭











双界仪



游戏已迎来了尾声——

末之章

~传说的终结~

决定世界命运的一刻由你掌握









情况紧急之时，五方轮众人将自己的灵力汇集，身处异界的夜斗与奈美也将自己的力量赋予了直柔，直柔的苍龙之魂重新觉醒，以能力最高的状态再次投入战斗。筑波山化为巨大的现世之柱，向着苍穹上升，二人在不断上升的现世之柱上鏖战。阳龙现在不仅由一道衰气弹连发变为两道接续，而且又经常会瞬间转移，近身攻击又可能会带上中毒效果，战斗之艰难非想象所能及。利用地上带有“五芒醒力”的龙穴使自己隐身，接近作战；或者利用“六气封杀”、“七星招鬼”等封阵符借机攻击，亦是上上之选。虽然阳龙的八千八百八十八点生命力下降的速度并不慢，但保住自己的体力是第一值得考虑的，两个带有“八极天地”效果的龙穴必须计划使用，坚持就是胜利。

惊天动地的一战过后，现世之剑“荒霸吐”没入阳龙之体，紫微仙扫过在现世的最后一眼，连同“荒霸吐”一同化为虚无。巨大的爆发能量将直柔吞没，现世之柱变为参天神木。御巫继承了直柔的位置，五方轮成员目送直柔消失。

持续了一万二千年的斗争是暂且结束了。常世与现世的分野，或者将永远的平静；或者，人类的欲望与意志之争永无停息之日……

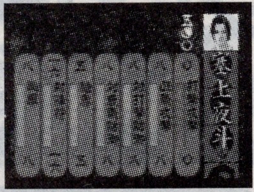
请参看下一页各人物奥义全表——



人物能力及奥义一览表

塞上夜斗





隐藏人物塞上夜斗——

当把《双界仪》爆机一遍后，欣赏完结束动画会让你生成一个新的记录，重新开始游戏就能使用灵力极高但不能直接攻击的夜斗。他的移动攻击全身无敌!

真五居直柔

若雷	基本攻击	八段变化附旺气弹
大雷	前行攻击	攻击键追加两段技
焰雷	冲刺攻击	带有雷电的突进技
鸣雷	跳跃攻击	空间发射旺气弹
折雷	弹道攻击	电光急降之斩
卧雷	宙返攻击	旺气弹真下攻击
犯土雷	全方攻击	电网笼罩周身
超级太极弹	超级奥义1	纵身直线突进
黑雷	超级奥义2	雷击振荡之剑
——	超级奥义3	剑身展开旺气之束

御巫美津穗

泷波	基本攻击	四段变化附旺气弹
捷波	前行攻击	空中回转左袈裟斩
焰雷	冲刺攻击	带有雷电的突进技
鸣雷	跳跃攻击	旺气水晶发射
折雷	弹道攻击	电光急降之斩
——	宙返攻击	旺气水晶真下攻击
百重波	御巫流奥义1	回转上升左袈裟斩
千重波	御巫流奥义2	雷击球正面狙击
黑雷	超级奥义1	雷击振荡之剑
超级太极弹	超级奥义2	蓝色旺气围身冲撞

八洲大骑。

——	基本攻击	三段变化戒杖打击
焰球	前行攻击	戒杖焰转对手吹飞
焰鼓	冲刺攻击	戒杖回转火柱上升
焰岚	跳跃攻击	戒杖扫振对手吹飞
焰笛	弹道攻击	地面突起之大爆发
焰太鼓	全方攻击	轮盘轨迹火柱上升
焰独乐	超级奥义1	全身火焰回转
大焰独乐	超级奥义2	焰独乐之中火焰弹
超级太极弹	超级奥义3	赤色旺气围身冲撞
——	——	——

朱童日美

——	基本攻击	五段变化法扇攻击
——	前行攻击	银索涡丝回拉攻击
——	跳跃攻击	悬空引索挥刺
——	弹道攻击	大扇急降左袈裟斩
——	宙返攻击	涡丝真下打击
——	全方攻击	大扇回转纵斩
紫苑	超级奥义1	敌之衰气弹吸收
黄栌	超级奥义2	视线内衰气弹吸收
灭紫	超级奥义3	衰气弹吸收爆发
——	——	——

我舞要

阳技—梅花	基本攻击	三段变化拳之打击
阳技—樱花	前行攻击	逼近右肘撞击
阳技—葵花	跳跃攻击	空中回转左足连蹴
阴技—桂仙花	全方攻击	倒立跃踢对手弹飞
阴技—金红花	炼气奥义1	攻击力上升
秘传—徒花	炼气奥义2	黑色旺气包围对手
秘传—狂花	炼气奥义3	黑色旺气直线攻击
——	——	——
——	——	——
——	——	——

琴平梓

十六夜之一矢	基本攻击	远距攻击五矢连发
——	前行攻击	跳跃着地时之劲射
十六夜之天矢	跳跃攻击	正面攻击对手吹手
十六夜之地矢	弹道攻击	光箭五矢足下放射
月夕	超级奥义1	弓弦振鸣对手紧缚
金乌之矢	超级奥义2	空中光箭分裂射击
玉兔之矢	超级奥义3	地面之矢逐敌攻击
月华	超级奥义4	巨大光矢直线攻击
超级太极弹	超级奥义5	白色旺气围身撞击
——	——	——



みつめてナイト

凝望骑士

机种:PS 类型:SLG 厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM

故事篇 浪漫的故事从这里展开……

在很久很久以前,有一位东洋人乘船来到了欧洲南部名叫ドルファン的国家。他的身份当时只是一名佣兵,来这里的目的主要是想取得"骑士"的头衔。他在这个国家要住上三年,除了与这里的人们交往外,还要不断在各个方面锻炼自己。他不光要上战场消灭危害国家安宁的敌人,同时也需要施展自己的魅力以赢得心爱女孩的青睐。他究竟能否达成自己的愿望,成为最后的胜利者呢?故事就从这里展开……

入门篇 游戏基本系统的全面介绍

TECH 1 首先要说明的是操作方法

方向键:选择各种指令及选项

START 键:开始游戏

R1 键:显示现在身处的地方

○键:指令及选项决定、跳对白、令进行中指令加快。

×键:取消指令、在家中时的指令说明、跳过对白的声音。

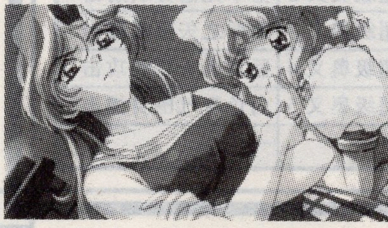
L1、L2、R1、R2、SELECT、START 同时按下时可 **RESET**。

本游戏亦可对应鼠标,以下便是其操作方法——

左方按键:开始游戏、指令决定、跳过对白。

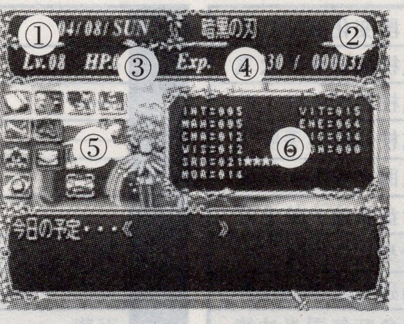
右方按键:取消指令、在家中时的指令说明、跳过对白的声音。

但留意鼠标是不能于"迷你游戏"及"战斗"中使用的,一定要换回手柄才可。



TECH 2 游戏进行过程中画面的看法

家中画面看法



①日期:年/月/日/星期

②现时的称号:会根据主角平日所做的事、能力值及发生事件三方面的调整的。例如:见习剑士、家庭教师、学者……等。

③现时主角的 LEVEL 及其体力值:LEVEL 是根据经验值而上升;体力由于是没上限的,所以可一口气将他升到 999,这个数值除会在读书及兼职时下降,亦会影响战斗时的体力值。

④主角现时的经验值及上升 LEVEL 的必要经验值。

⑤指令表:内有家中指令及兼职指令两大项。

⑥ピコ:指着她按键的话可查看主角的能力值外,亦可查看指令及主角的有关资料。

外出画面看法



①视窗 ②对白视窗

能力值表的看法

INT:学力值 **WIS**:信仰值

MAN:礼法 **SWD**:剑术能力

CHA:魅力值 **HOR**:骑术能力

兼职指令

①**沏茶店**:增加礼仪值及魅力值,做了一段时间后会遇到レズリー。

②**酒场**:增加礼仪值及魅力值,做了一段时间后会遇到クレア。

③**花屋**:增加学力值及魅力值。

④**パン屋**:增加学力值及礼仪值,做了一段时间后会遇到スー。

⑤**レストラン**：增加礼仪值及信仰值，做了一段时间后会遇到キャロル。

⑥**采掘现场**：增加剑术能力及骑术能力，可是十分消费 HP，但可赚回许多经验值。

⑦**监视员**：增加信仰值及骑术能力，由于是监视员的关系，所以经常可用望远镜来眺望远处。

⑧**礼拜堂扫除**：增加所有能力值，但不要期望有什么特别好的效果。

⑨**药屋**：增加学力值及信仰值，做了一段时间后会有出外送货的机会，从中会认识到メネミス。

⑩**渔港**：增加学力值及骑术能力。

⑪**烟囱扫除**：增加学力值及剑术能力。

⑫**墓守**：增加信仰值及剑术能力，亦不要期望有什么特别好的效果。

不同的兼职会对主角的经验值升幅及财力有一定影响

TECH 3 游戏中出现的地点也是约会的场所

ドルファン

一、キャラウェイ通り：

①ブティック　②贵金属店

③レストラン

二、サウスドルファン驿

三、酒场　四、ダンスホール

五、高原　六、神殿迹

七、银月の塔　八、地下墓场

シーエアー

一、サンディア驿　二、シーエアー驿

三、灯台　四、共同墓场

五、ズィーガー炮群

六、波止场　七、ビーチ

エドワース岛

只在修学旅行时出现

マリーゴールト

一、国立公园

二、ロムロ坂：

①沏茶店　②并木道　③画廊

フエンネル

一、フェンネル驿　二、セリナリバー驿

三、シアター　四、运动公园

五、サーカス

カミツレ

一、カミツレ高原驿　二、牧场

三、レリックス驿　四、森林区

TECH 4 特别的日期会有特别事件发生

每年均有一些特别的日期会有特别的项目出现，有些日子更会有迷你游戏，现将其介绍如下：

26 年 4 月 1 日、2 日——进入多鲁蕃国及成为该国佣兵

每年 5 月——1 日：五月祭/31 日：スポーツ祭典

每年 6 月——22 日：夏至祭

7 月——22 日(26 年)、21 日(27 年)、20 日(28 年)：暑假开始

28 年 8 月 31 日——暑假完毕

9 月——2 日(26 年)、1 日(27 年)：暑假完毕/29 日：收获祭

12 月——23 日(26 年)、22 日(27 年)、21 日(28 年)：寒假开始/24 日：クリスマス・イヴ/31 日：シルベスター

1 月——6 日(27 年)、5 日(28 年)、4 日(29 年)：寒假完毕

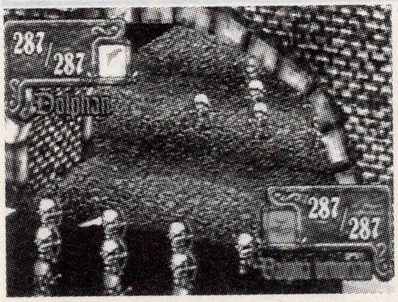
2 月——14 日：バレンタインデー

3 月——14 日：ハワイトデー/15 日(29 年)：佣兵合约期满回国

战事出现日子

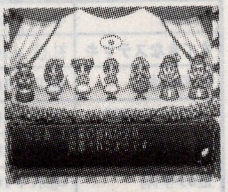
对局战事——26 年 7 月 15 日、27 年 5 月 5 日、27 年 12 月 1 日、28 年 9 月 1 日、29 年 3 月 1 日

特别战事——26 年 9 月 2 日(对熊战)、26 年 12 月 2 日(对白虎战)、27 年 6 月 2 日(于 5 月 5 日的战事中胜出才会出现)、29 年 3 月 1 日(只会在苏菲亚爱情度高时才出现)、29 年 2 月 8 日(只会在本莉斯拉及茜拉爱情度高时才出现)



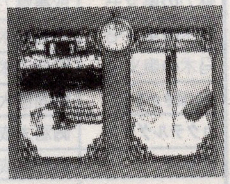
TECH 5 迷你游戏 主线情节外的乐趣

花嫁コンチスト



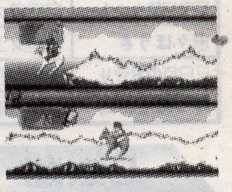
只会在五月祭出现，方法十分简单，只要用游标指着心仪的女子，按一下○向她投票，至于你所选的女子能否胜出就得看你与她的爱情度而定。

まきわってないと



只在运动日出现，看准时机，当指标指着中间"OK"的位置便立刻按下○键，这样便可将柴砍开，但要留意当指标并非指着 OK 时按键的话是无效的，另外途中会出现杯只，错手的话便会将砍到柴的数目 -1。

はしってないと



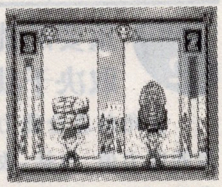
只在运动日出现，要乘着马跑，差不多到崖边时便按○键将马刹停，哪一个能将马停至最近崖边的人便算胜出，而取胜的其中一个技巧就是将○键连打来刹停马匹。

こわしてないと



只在运动日出现，在限定时间内连打○键，令出力计到顶，并将对着的盔甲破坏，后面对连打速度要求极高。

もちあげてないと



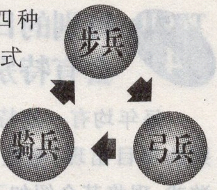
只在运动日出现，基本上与"こわしてないと"大致相同，也是连打○键，可是不同点是时间限制长，主要目的是尽量举起多些物件数量，例如举起10件。

TECH 6 游戏中的道具 成功的有力保证

道具名	效果
兵法书	学力 +10
すてきなステッキ	礼仪 +10
银の手镜	魅力 +10
いのりの指轮	信仰 +10
勇者の剑	剑术 +10
金の手网	马术 +10
学问の奥义书	取得学问的必杀技
礼法の奥义书	取得礼仪的必杀技
信仰の奥义书	取得信仰的必杀技
魅力の奥义书	取得魅力的必杀技
剑术の奥义书	取得剑术的必杀技
马术の奥义书	取得马术的必杀技
パン焼きかままど	烧面包大成功率 100%
カクテルグラス	调酒大成功率 100%
药学书	药局大成功率 100%
ティーカップ	茶室工作大成功率 100%
植物辞书	花店工作大成功率 100%
银のトレイ	餐厅工作大成功率 100%
黄金のハンマー	矿场工作大成功率 100%
渔师の钓竿	渔夫工作大成功率 100%
监神めがね	救生员工作大成功率 100%
烟突扫除セット	扫烟通大碟功率 100%
乐々ほうき	教堂义工大成功率 100%
三日月のお守り	坟场管理工作大成功率 100%
みつめての剑	全能力值 +10

TECH 7 游戏中的战斗 重要的组成部分

战斗会分为两个部分，其一是大军战，全部会有四种兵种可用，但正式出战的则只有三类，其相克性质可看看右图：



玩者要改变兵员的阵形来对付敌军，通常来说，自军兵员的数目是根据玩者现时的LEVEL而改变，可是基本上与敌人实力是太过悬殊，要胜出根本是不可能，但无论是胜是败，均会进入下个战时，进行“单挑”战。

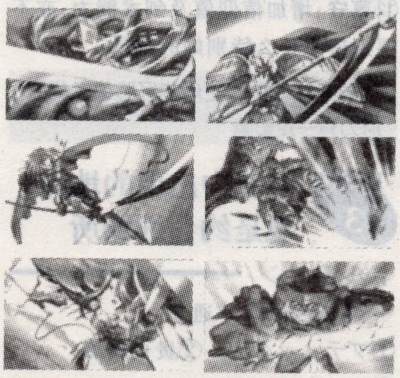


在单挑战中一定要待攻击时间计到顶时，才可选择攻击、防御，或是使用必杀技，各种指令配合使用是取胜的技巧之一，另外如果玩者的HP有900以上的话，胜出的机会亦大。还有留意一点，HP计上是攻击力计，当受到攻击时便会增加少许，升至一定程度时，玩者的攻击力也会有所增加。

TECH 8 骑士的条件 对能力的重要评定

战斗的结果会对勋章数有所影响，胜利的话勋章数目会增加，而输了及逃避战斗的话，骑士的评价便会下降，到了最终日时(3月15日)，便会得知主角在这三年内所取得的成果。

骑士等级	勋章数目	主角所要等级
圣骑士	100	LV60 以上
银骑士	90	LV57 以上
白骑士	80	LV54 以上
黑骑士	70	LV51 以上
赤骑士	60	LV48 以上
紫骑士	50	LV45 以上
青骑士	40	LV42 以上
准骑士	39 以下	LV41 以下



上级篇 深入介绍本游戏中的各项要点

TECH 1 血型的设定 将影响能力值

在游戏开始时会让玩者输入对血型的设定，此时的选择将会对各项能力值有所影响，其具体情况如下：



血型/能力值	学力	礼仪值	魅力	信仰	剑术	马术
A	6	8	4	4	6	8
B	4	6	6	8	8	4
O	6	4	8	6	4	8
AB	8	6	6	4	8	4

TECH 2 重要的能力 取决于其它数值

主角的总合能力表中，有三项重要的能力值，包括：攻击力、防御力及素早，但这三项能力值的高低并不直接取决于玩者的行动，而是受到主角其他能力数值的影响。玩者只有将主角各方面的能力都提高到一定程度，才能使得所需要的攻击力、防御力及素早的数值出现。至于其具体的影响，大家可参看下面的公式：

攻击力 =（马术 + 剑术）÷2
防御力 =（学力 + 信仰）÷2
速度 =（礼仪 + 魅力）÷2

TECH 3 取得经验值 相关的计算方法

玩者的训练或担任兼职，无论大成功、成功或失败取得的经验值均会不同，其规律如下：若以成功作为1的话，那么大成功便会为1.5；相反失败的话便是0.5了。而到了假日，经验值比率会是平日的比率再乘以1.5。

TECH 4 财力的变化 也有规律可循

玩者有时会十分有钱，但有时又会突然变穷，这一变化也是有规律可循的：

庶民的——持有钱<一个月的军饷
小金持ち——持有钱≥一个月的军饷
金持ち——持有钱≥两个月的军饷
左うちわ——持有钱≥三个月的军饷

TECH 5 训练的时候各项数值亦会变化

玩者要为主角提升能力，就要进行一定的训练，而训练的同时会造成体力的下降，但毕竟利大于弊，其具体的影响可参看下表：

所有指令	有关能力值	有关的女性	消耗体力(HP)	备注(好处)
学问	学力(INT)	ロリイ、リンダ、アン	1	防御力↑☆、能否成为家庭教师、☆战事中使用工兵
礼仪	礼夜(MAN)	レズリー、リンダ、アン	1	速度↑、能否进入圣诞舞会(进入条件值：第一年＝25以上、第二年＝37以上、第三年＝55以上)“若有プリシア的招待信则例外”
魅力	魅力(CHR)	ロリイ、リンダ、アン	2	速度↑、舞厅约会成功率(成功准则：(魅力＋礼仪)÷2≧玩者LEVEL)、五月祭美男比赛成败
信仰	信仰(WIS)	ハンナ、レズリー、リンダ、アン	2	防御力↑、系兵攻击力↑、在教会取得女孩情报量增加(16以上增加性格与兴趣、32以上增加喜欢的地方、48以上增加将来的梦想、64以上增加理想的男性)
剑术	剑术(SWD)	ロリイ、ハンナ、ライズ、リンダ、アン	3	步兵部队攻击力↑、运动公园约会成功率(成功准则：(剑术＋马术)÷2≧玩者LEVEL)、收获祭剑术比赛成败
马术	马术(HOR)	レズリー、ジーン、ライズ、リンダ、アン	3	攻击力↑、收获祭剑术比赛成败、另有特别事件与马术值有关
休息(休憩)	体力(HP)	アン	补回10	体力回复、战斗时体力值影响
面包店(パン屋)	学力、礼仪	スー、アン	7	礼仪、魅力值高成功率高、马术值高失败率高、较低收入
酒吧(酒吧)	礼仪、魅力	クレア、アン	10	魅力高成功率高、高收入
药房(药屋)	学力、信仰	メネシス、アン	6	学力、信仰高成功率高、剑术高失败率高、较低收入
茶室(契茶店)	魅力、信仰	アン、レズリー	7	魅力、信仰高成功率高、马术高失败率高、较低收入
花店(花屋)	学力、魅力	アン、ハンナ	8	学力高成功率高、较低收入
餐厅(レストラン)	礼仪、信仰	キャロル、アン	7	礼仪、信仰高成功率高、剑术高失败率高、较高收入
石矿场(采掘现场)	剑术、马术	アン、ソフィア	12	剑术、马术高成功率高、学力高失败率高、高收入
渔夫(渔港)	学力、马术	アン、ソフィア	9	剑术、马术高成功率高、礼仪高失败率高、较高收入
救生员(监视员)	信仰、马术	アン	4	剑术、马术高成功率高、魅力高失败率高、夏天限定兼职、较低收入
扫烟通(烟突扫除)	学力、剑术	アン、ソフィア	7	礼仪、信仰高成功率高、魅力高失败率高、低收入(冬天期间为较高收入)
教堂义工(礼拜堂扫除)	全能力值	アン、クレア	5	信仰高成功率高、低收入、上升能力不高
坟场管理员(墓守)	信仰、剑术	クレア、アン	6	信仰、剑术高成功率高、魅力高失败率高、低收入

TECH 6 通称的设定在游戏中极为重要

游戏中是有一项名为“通称”的系统，而取得某些通称后，会有特别效果，什么可以取得必杀技，以下各表会显示各通称的效用。另外，每一个通称均需要使用某项指令一定次数或达至某些条件才可取得。

使用次数与计分方法

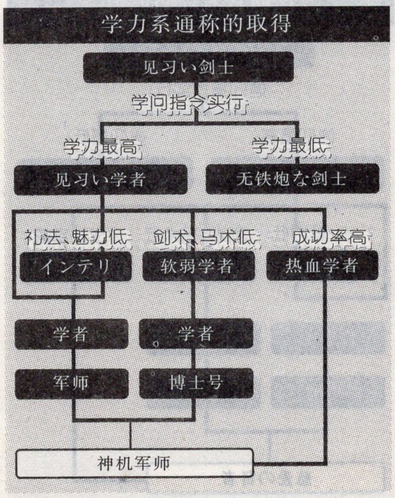
平日：1分(即平日使用该指令一次得1分)

假日：2分

特例(救生员)：平日6分、假日12分

升级LEVEL	所需(累积)积分
2	14
3	30
4	50
5	76
6	109
7	151
8	205
9	275
10	366

学力系通称



无铁炮な剑士

所需LEVEL：×

条件：在学力最低时升LEVEL。

效果：学力指令失败率＋40％。

见习い学者

所需LEVEL：2

条件：在学力最高时升LEVEL。

效果：×

インテリ

所需LEVEL：4

条件：持有见习い学者通称，没有被称过软弱学者，礼仪及魅力能力偏低。

效果：×

热血学者

所需LEVEL：5

条件：持有见习い学者通称，指令成功率高。

效果：学力指令大成功率＋20％。

学者

所需LEVEL：6

条件：持有见习い学者通称。

效果：学力指令大成功率＋20％。

军师

所需LEVEL：8

条件：持有学者通称，没有被称过博士。

效果：学力指令大成功率＋60％、取得必杀技シンラボール。

博士号

所需LEVEL：8

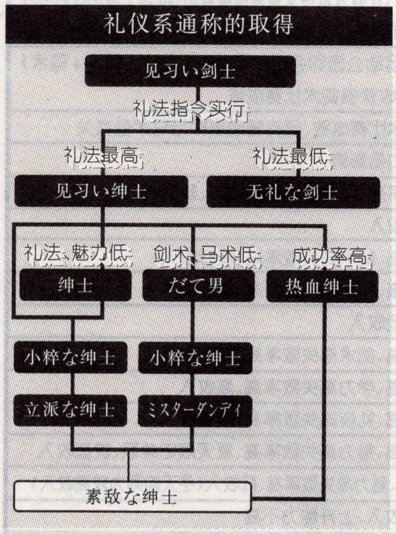
条件：持有学者及软弱学者通称，没有被称过军师，剑术及马术能力偏低。

效果:学力指令大成功率+60%、取得必杀技シンラボール。

神机军师

所需 LEVEL:10
条件:持有学者或软弱学者通称。
效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技シンラボール。

礼仪系通称



无礼な剑士

所需 LEVEL:×
条件:在礼仪最低时升 LEVEL。
效果:学力指令失败率+40%。

见习い绅士

所需 LEVEL:2
条件:在学力最高时升 LEVEL。
效果:×

绅士

所需 LEVEL:4
条件:持有见习い绅士通称,没有被称过だて男,学力及信仰能力偏低。
效果:×

だて男

所需 LEVEL:4
条件:持有见习い绅士通称,没有被称过绅士,剑术及马术能力偏低。
效果:×

热血绅士

所需 LEVEL:5
条件:持有见习い学者通称,指令成功率高。
效果:礼仪指令大成功率+20%。

小粋な绅士

所需 LEVEL:6
条件:持有见习い绅士通称。
效果:礼仪指令大成功率+20%。

立派な绅士

所需 LEVEL:8
条件:持有小粋な绅士通称,没有被称过ミスターデンディ。
效果:礼仪指令大成功率+60%、取得必杀技"封"。

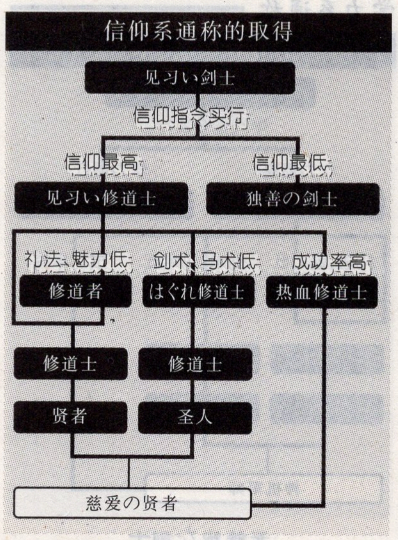
ミスターダンディ

所需 LEVEL:8
条件:持有小粋な绅士及だて男通称,没有被称过立派な绅士,剑术及马术能力偏低。
效果:学力指令大成功率+60%、取得必杀技"封"。

素敌な绅士

所需 LEVEL:10
条件:持有立派な绅士或ミスターダンディ通称。
效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技"封"。

信仰系通称





独善の剑士

所需 LEVEL:×
条件:在信仰最低时升 LEVEL。
效果:学力指令失败率+40%。

见习い修道士

所需 LEVEL:2
条件:在信仰最高时升 LEVEL。
效果:×

修道者

所需 LEVEL:4
条件:持有见习い修道士通称,没有被称过はぐれ修道士,剑术及马术能力偏低。
效果:×

はぐれ修道士

所需 LEVEL:8
条件:持有见习い修道士通称,没有被称过修道者,礼仪及魅力能力偏低。
效果:×

热血修道士

所需 LEVEL:5
条件:持有见习い修道士通称,指令成功率高。
效果:礼仪指令大成功率+20%。

修道士

所需 LEVEL:6
条件:持有见习い绅士通称。
效果:礼仪指令大成功率+20%。

贤者

所需 LEVEL:8
条件:持有修道士通称,没有被称过圣人。
效果:礼仪指令大成功率+60%、取得必杀技"セイントヒール"。

圣人

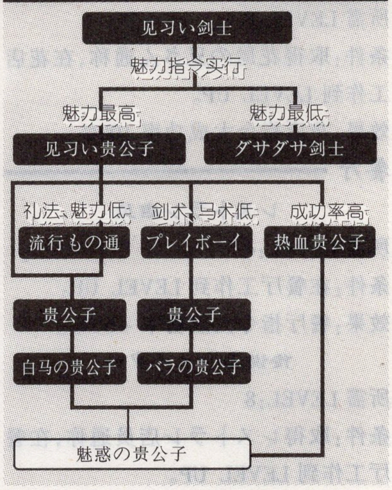
所需 LEVEL:4
条件:持有小粋な绅士及だて男通称,没有被称过立派な绅士,剑术及马术能力偏低。
效果:学力指令大成功率+60%、取得必杀技"セイントヒール"。

慈爱の贤者

所需 LEVEL:10
条件:持有贤者或圣人通称。
效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技"セイントヒール"。

魅力系通称

魅力系通称的取得



ダサダサ剑士

所需 LEVEL:×

条件:在魅力最低时升 LEVEL。

效果:魅力指令失败率+40%。

見习い贵公子

所需 LEVEL:2

条件:在魅力最高时升LEVEL。

效果:×

流行もの通

所需 LEVEL:4

条件:持有見习い贵公子通称,没有被称过プレイボーイ,剑术及马术能力偏低。

效果:×

プレイボーイ

所需 LEVEL:4

条件:持有見习い贵公子通称,没有被称过流行もの通,学力及信仰能力偏低。

效果:×

热血贵公子

所需 LEVEL:5

条件:持有见习い贵公子通称,指令成功率高。

效果:礼仪指令大成功率+20%。

贵公子

所需 LEVEL:6

条件:持有见习い贵公子通称。

效果:魅力指令大成功率+20%。

白马の贵公子

所需 LEVEL:8

条件:持有贵公子通称,没有被称过バラの贵公子。

效果:礼仪指令大成功率+60%、取得必杀技"ローズプリズナー"。

バラの贵公子

所需 LEVEL:8

条件:持有贵公子及プレイボーイ通称,没有被称过白马の贵公子,学力及信仰能力偏低。

效果:学力指令大成功率+60%、取得必杀技"ローズプリズナー"。

魅惑の贵公子

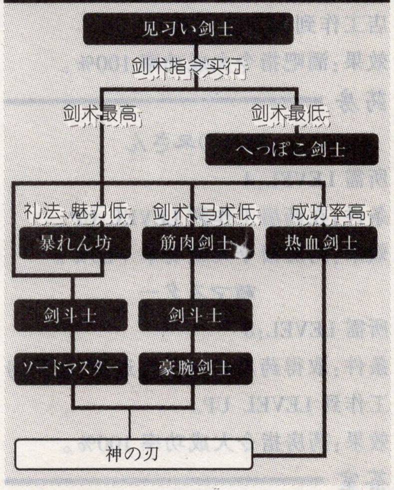
所需 LEVEL:10

条件:持有バラの贵公子或白马の贵公子通称。

效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技"ローズプリズナー"。

剑术系通称

剑术系通称的取得



へっぽこ剑士

所需 LEVEL:×

条件:在剑术最低时升 LEVEL。

效果:学力指令失败率+40%。

见习い剑士

所需 LEVEL:×

条件:×(游戏开始时的通称)

效果:×

暴れん坊

所需 LEVEL:4

条件:持有见习い剑士通称,没有被称过筋肉剑士,礼仪及魅力能力偏低。

效果:×

筋肉剑士

所需 LEVEL:4

条件:持有见习い修士通称,没有被称过暴れん坊,信仰及学力能力偏低。

效果:×

热血剑士

所需 LEVEL:5

条件:持有见习い剑士通称,指令成功率高。

效果:剑术指令大成功率+20%。

剑斗士

所需 LEVEL:6

条件:持有见习い绅士通称。

效果:剑士指令大成功率+20%。

ソードマスター

所需 LEVEL:8

条件:持有剑斗士通称,没有被称过豪腕剑士。

效果:剑术指令大成功率+60%、取得必杀技"舞樱斩"。

豪腕剑士

所需 LEVEL:8

条件:持有剑斗士及筋肉剑士通称,没有被称过リードマスター,学力及信仰能力偏低。

效果:剑术指令大成功率+60%、取得必杀技"舞樱斩"。

神の刃

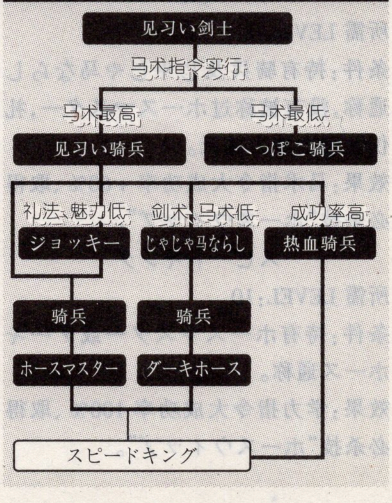
所需 LEVEL:10

条件:持有ソードマスター或豪腕剑士通称。

效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技"舞樱斩"。

马术系通称

马术系通称的取得



へっぽこ骑兵

所需 LEVEL:×

条件:在马术最低时升 LEVEL。

效果:学力指令失败率+40%。

见习い骑兵

所需 LEVEL:×

条件:在马术最高时升 LEVEL。

效果:×

ジョッキー

所需 LEVEL:4

条件:持有见习い骑兵通称,没有被称过じゃじゃ马ならし,学力及信仰能力偏低。

效果:×

じゃじゃ马ならし

所需 LEVEL:4

条件:持有见习い骑兵通称,没有被称过骑兵,礼仪及魅力能力偏低。

效果:×

热血骑兵

所需 LEVEL:5

条件:持有见习い骑兵通称,指令成功率高。

效果:马术指令大成功率+20%

骑兵

所需 LEVEL:6

条件:持有见习い骑兵通称。

效果:马术指令大成功率+20%。

ホースマスター

所需 LEVEL:8

条件:持有骑兵通称,没有被称过ダーキホース。

效果:马术指令大成功率+60%、取得必杀技"ホースウィップ"。

ダーキホース

所需 LEVEL:8

条件:持有骑兵及じゃじゃ马ならし通称,没有被称过ホースマスター,礼仪及魅力能力偏低。

效果:马术指令大成功率+60%、取得必杀技"ホースウィップ"。

スピードキング

所需 LEVEL:10

条件:持有ホースマスター或ダーキホース通称。

效果:学力指令大成功率100%、取得必杀技"ホースウィップ"。

兼职通称

面包店

パン屋の兄さん

所需 LEVEL:4

条件:在面包店工作到 LEVEL UP。

效果:面包店指令大成功率+60%。

パン屋マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得パン屋の兄さん通称,在面包店工作到 LEVEL UP。

效果:面包店指令大成功率100%。

酒吧

バーテンダー

所需 LEVEL:4

条件:在酒吧工作到 LEVEL UP。

效果:酒吧指令大成功率+60%。

酒场マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得バーテンダー通称,在面包店工作到 LEVEL UP。

效果:酒吧指令大成功率100%。

药房

药局の兄さん

所需 LEVEL:4

条件:在药房工作到 LEVEL UP。

效果:药房指令大成功率+60%。

药マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得药局の兄さん通称,在药房工作到 LEVEL UP。

效果:药房指令大成功率100%。

茶室

雇われマスター

所需 LEVEL:4

条件:在茶室工作到 LEVEL UP。

效果:茶室指令大成功率+60%。

お茶マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得雇われマスター通称,在茶室工作到 LEVEL UP。

效果:茶室指令大成功率100%。

花店

花屋の兄さん

所需 LEVEL:4

条件:在花店工作到 LEVEL UP。

效果:花店指令大成功率+60%。

花博士

所需 LEVEL:8

条件:取得花屋の兄さん通称,在花店工作到 LEVEL UP。

效果:花店指令大成功率100%。

餐厅

レストラン店员

所需 LEVEL:4

条件:在餐厅工作到 LEVEL UP。

效果:餐厅指令大成功率+60%。

传说のウェイター

所需 LEVEL:8

条件:取得レストラン店员通称,在餐厅工作到 LEVEL UP。

效果:餐厅指令大成功率100%。

石矿场

现场监督

所需 LEVEL:4

条件:在石矿场工作到 LEVEL UP。

效果:石矿场指令大成功率+60%。

矿石マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得现场监督通称,在石矿场工作到 LEVEL UP。

效果:石矿场指令大成功率100%。

渔夫

大渔船长

所需 LEVEL:4

条件:渔夫工作到 LEVEL UP。

效果:渔夫指令大成功率+60%。

传说の渔师

所需 LEVEL:8

条件:有大渔船长通称,渔夫工作到 LEVEL UP。

效果:渔夫指令大成功率100%。

救生员

监视员の兄さん

所需 LEVEL:4

条件:救生员工作到 LEVEL UP。

效果:救生员指令大成功率+60%。

监视マスター

所需 LEVEL:8

条件:取得监视员の兄さん通称,救生员工作到 LEVEL UP。

效果:救生员指令大成功率100%

扫烟囱

お扫除班长

所需 LEVEL:4
条件:扫烟囱工作到 LEVEL UP。
效果:扫烟囱指令大成功率+60%。

お扫除マスター

所需 LEVEL:8
条件:取得お扫除班长通称,扫烟囱工作到 LEVEL UP。
效果:扫烟囱指令大成功率 100%。

教堂

礼拜堂の兄さん

所需 LEVEL:4
条件:义务工作到 LEVEL UP。
效果:义务工作指令大成功率+60%。

礼拜堂のヌシ

所需 LEVEL:8
条件:取得礼拜堂の兄さん通称,义务工作到 LEVEL UP。
效果:义务工作指令大成功率 100%。

坟场管理员

墓守の兄さん

所需 LEVEL:4
条件:坟场管理工作到 LEVEL UP。
效果:坟场管理员指令大成功率+60%。

墓守战士

所需 LEVEL:8
条件:取得墓守の兄さん通称,坟场管理工作到 LEVEL UP。
效果:坟场管理员指令大成功率 100%。

其他通称

究极の勇者

条件:玩者 LEVEL 60 以上、骑士勋章 60 以上。
效果:×

暗黑の刃

条件:玩者 LEVEL 60 以上、骑士勋章 40 以上。
效果:×

商卖人剑士

出现期间:30 日内
条件:于极富有人时升 LEVEL。
效果:×

街のアイドル

条件:持有骑士勋章 60 个以上时升 LEVEL。
效果:×

贫乏剑士

出现期间:15 日内
条件:连续 700 日(约两年)时间维持于"庶民"财力,并且升 LEVEL。
效果:×

いいひと

条件:持有骑士勋章 50 个以上时升 LEVEL。
效果:×

熊杀し

条件:与熊单挑时玩者胜出。
效果:×

ナイスガイ

出现期间:30 日内
条件:五月祭时于 NICE GUY CONTEST 中胜出。
效果:魅力指令成功率上升。

虎杀し

条件:与老虎单挑时玩者胜出。
效果:×

剑术チャンピオン

出现期间:30 日内
条件:于剑术比赛中胜出。
效果:剑术指令成功率上升。

马术チャンピオン

出现期间:30 日内
条件:于马术比赛中胜出。
效果:马术指令成功率上升。

医者いらず

出现期间:30 日内
条件:HP500 以上状态上升 LEVEL。
效果:×

怠け者

出现期间:30 日内
条件:休息指令实行 90 次以上。
效果:恢复 HP 量增加一倍。

パズルキング

出现期间:30 日内
条件:与メネシス对战 PUZZLE GAME"开发コード Z68",胜两次。
效果:×

贫弱剑士

出现期间:30 日内
条件:在入院时升 LEVEL。
效果:×

スーパースター

条件:持有骑士勋章 70 个以上时升 LEVEL。
效果:×

のぞき屋

出现期间:30 日内
条件:兼职救生员时偷窥其他人。
效果:×

常胜无敌

出现期间:30 日内
条件:战争单挑时从未输过。
效果:×

家庭教师の先生

出现期间:30 日内
条件:在セーラ的家庭教师考核中取得合格。
效果:×

みつめてナイト

条件:玩者 LEVEL 高过或等于 64
效果:所有指令大成功率 100%

ロケットナイト

条件:玩者 LEVEL 46 以上、于 26 年 9 月 1 日至 28 年 12 月 31 日内到フェンネル地区,遇上谜之战士并单挑胜了他。
效果:取得必杀技"ロケットアタック"。

ギャンブラー

出现期间:30 日内
条件:于酒吧约会时玩 21 点并取得好成绩。
效果:×



TECH 7 众多的战斗是重要的环节

在本游戏中战斗是非常重要的因素，除了几次固定的战争外，玩者也会随机碰上一些战斗。下面我们便将游戏中会发生的战斗介绍出来，供大家参考。

日期	地点	对战人物	敌人 HP	备注
26 年 5 月 6 日—5 月 11 日	达娜攻防战(ダナン攻防战)	不动のボランキオ	1300	固定战事
26 年 7 月 16 日—7 月 21 日	伊里巴会战(イリバ会战)	疾风のネクセラリア	500	固定战事
26 年 9 月 1 日—28 年 12 月 31 日	遇不良份子(チンビラ登场)	药中のビリー	1200	出街时随机出现
26 年 9 月 1 日—28 年 12 月 31 日	芬尼路地区	ロケットナイト	1200	玩者 LEVEL 46 以上到芬尼路地区时随机发生
26年9月2日—11月15日、27年9月1日—11月14日、28年9月7日—11月30日	熊人出现(熊の出现)	BIG BEAR	1200	收到信后才会出现
26 年 12 月 2 日	猛兽逃走(猛兽脱出)	WHITE TIGER	1200	固定战事
27 年 6 月 2 日	挑战书(果たし状)	冰炎のライナノール	1100	于达娜攻防战中单挑胜出才会出现
27 年 12 月 2 日—12 月 7 日	天拉河战役(テラ河の战い)	迅雷のコーキルネイファ	1300	固定战事
28 年 9 月 22 日—9 月 27 日	巴斯鲁战役(バーシルの战い)	幽鬼のミーヒルビス	2200	固定战事
29 年 2 月 8 日	本莉斯亚救出作战	极寒のカルノー	1500	只在本莉斯拉及西拉爱情度高时才出现。
29 年 3 月 2 日—3 月 7 日	首都城塞战(首都城塞战)	破灭のヴォルフリガリオ	3000	固定战事
29 年 3 月 8 日	高台	狂气のジョアン	1400	只在可以与苏菲亚结成 GOODEND 时才出现
修业旅行中	艾多华滋岛	巨汉のジャック	3000	去修学旅行才会出现
?	?	剃发のサム	1500	?
?	?	隐密のサルシュアン	1400	?
?	?	血烟のゼールビス	1500	?

TECH 8 多彩的必杀胜利的保证

在单挑战斗的时候，必杀技将会起到极为重要的作用。在下表中，我们将会为大家介绍游戏中的各种必杀以及其相应的效果。

技名	属系	可取得通称	效用
SINER BALL(シンラボール)	学力	军师、博士、神机军师	攻击损伤度是：学力变成攻击力×2
封	礼仪	立派な绅士、ミスターダンディ、素敌な绅士	封着敌人三次的攻击
圣 HEAL(セイントヒール)	信仰	贤者、圣人、慈爱の贤者	恢复损伤的 45%
玫瑰战俘(ローズプリズナー)	魅力	白马の贵公子、バラの贵公子、魅惑の贵公子	敌人往后 5 次的攻击命中率为 0%
舞樱斩	剑术	ソードマスター、豪腕剑士、神の刃	攻击损伤度是：平常攻击力×2
马绳(ホースウィップ)	马术	ホースマスター、ダーキホース、スピードキング	攻击损伤度是：平常攻击力×2
ROCKET ATTACK(ロケットアタック)	?	ロケットアタック	攻击损伤度是：LEVEL 变成攻击力×3

人物篇 众多美丽的少女齐齐亮相

在本篇中，我们将为大家介绍游戏中登场的少女们以及她们的相关资料。



ソフィア・ロベリング

CV：小西宽子

Personal Data

生日：12 月 10 日　年龄：15 岁　血型：?

住所：フェンネル地区　喜欢的场所：シアター

喜欢的事：偷偷地在人烟稀少的地方唱歌

将来的梦想：成为歌星

生日礼物

财力：左うちわ、金持ち
- ◎爱の诗集
- ○恋爱小说
- ×画

财力：小金持ち
- ◎オルゴール
- ○风铃
- ×手を叩く猿

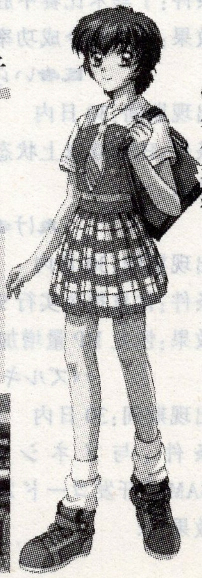
财力：庶民的
- ◎调理具一式
- ○画材一式
- ×广具一式

登场条件

D26 /4 /1 的自动事件中会登场。

其性格温柔，是主角最先结识的女性人物。





ハンナ・ショースキー

CV：冈田加奈子

Personal Data

生日：8 月 1 日　年龄：15 岁　血型：O 型

住所：フェンネル地区　喜欢的场所：运动公园

喜欢的事：运动

将来的梦想：成为国际级运动员

生日礼物

财力：左うちわ、金持ち
- ◎スポーツシューズ
- ○タンクトップ
- ×パワーアンクル

财力：小金持ち
- ◎ジャンパースカート
- ○フレアスカート
- ×超ミニスカート

财力：庶民的
- ◎ウエストポーチ
- ○リュックサック
- ×五右卫门风吕敷

登场条件

D26 /4 /16～D26 /9 /27 以及 D27 /4 /21～D27 /9 /26 这一期间，如主角的剑术、信仰等数值在 5 以上，当再次实行剑术、信仰的时候，她便会登场。

性格比较活泼，穿得比较男性化而且运动方面样样擅长，因此她亦有不少的朋友。



ロリィ・コールウェル

CV:桑岛法子

Personal Data

生日:11月8日　年龄:12岁　血型:O型
住所:フェンネル地区　喜欢的场所:品茶店
喜欢的事:与レズリー一起去购物
将来的梦想:有白马王子走来接她

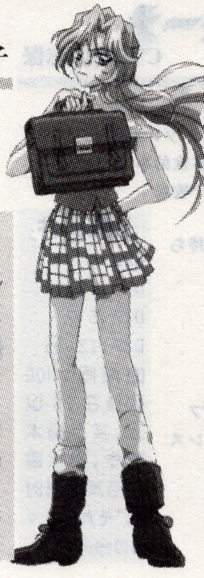
生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎可爱いリボン
○ヘアバンド
×宴会用ハゲカツラ
财力:小金持ち
◎キルネの录制
○ポトスの录制
×寄生虫の标本
财力:庶民的
◎ブリキの人形
○アンティーク人形
×咒いのワラ人形

登场条件

D26/4/16~D26/9/27、D27/4/4~D27/9/26期间,当学问、魅力、剑术指令实行,而这几项数值都在5以上的时候她便会登场。

十分崇拜好友**レズリー**,性格较有少许幼稚,而且经常发白日梦,这一点经常令**レズリー**十分头痛。



レズリー・ロピカーナ

CV:岩男润子

Personal Data

生日:9月10日　年龄:15岁　血型:B型
住所:フェンネル地区　喜欢的场所:画廊
喜欢的事:绘画及观赏画
将来的梦想:与家人一同生活

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎版画集
○恋爱小说
×画
财力:小金持ち
◎画材一式
○调理具一式
×广具一式
财力:庶民的
◎アンティークの人形
○ブリキの人形
×咒いのワラ人形

登场条件

D26/4/16~D26/9/27以及D27/4/21~D27/9/26这一期间,如主角的剑术、信仰等数值在5以上,当再次实行剑术、信仰的时候,她便会登场。

由于双亲要到远方工作,于是便一人住在城中。由于受到叔父的影响喜欢绘画。



スー・クラフトン

CV:水谷优子

Personal Data

生日:4月23日　年龄:22岁　血型:A型
住所:ドルファン地区　喜欢的场所:レストラン
喜欢的事:看有关结婚的书
将来的梦想:能幸福地成婚

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎ブランド品のバッグ
○お手頃价格のバッグ
×お手柄のバッグ
财力:小金持ち
◎高级デイナー券
○中化食材セット
×非常食セット
财力:庶民的
◎ウエディングドレス
○フオーマルドレス
×チャイナドレス

登场条件

学问、礼法、魅力、信仰、剑术、马术的数值在**5**以上,最初那年的夏休或冬休　**D27/4/7~D27/12/31**、**D28/4/7~D28/12/31**这一期间去**パン屋**作兼职。

她经常希望成婚,而且对结婚有一种强烈的执念,可是她对男性的要求却十分之高。



キャロル・パレッキー

CV:西村ちなみ

Personal Data

生日:2月7日　年龄:19岁　血型:O型
住所:ドルファン地区　喜欢的场所:ブテイック
喜欢的事:快乐的事
将来的梦想:——

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎三八式爆竹
○花火セット
×火焰ビン
财力:小金持ち
◎手を叩く猿
○オルゴール
×木鱼
财力:庶民的
◎咒いのワラ人形
◎アンティーク人形
×ナメクジのロウ细工

登场条件

D26/7/4~D26/9/2期间学问、魅力、剑术的数值达到10以上,到**レストラン**作兼职。

性格开朗的餐厅侍应,她也是做兼职的,基本她做够了一份工作便会立刻辞职,并找另一份有兴趣的工作做,她的笑声十分具有感染力,经常能够给他人带来欢乐。



テディー・アデレード

CV:长泽美树

Personal Data

生日:5月17日　年龄:20岁　血型:AB型
住所:ドルファン地区　喜欢的场所:运动公园
喜欢的事:喜欢看运动比赛
将来的梦想:成为医生

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎幸福のネックレス
○水晶のネックレス
×咒イのネックレス
财力:小金持ち
◎医学参考书
○考古学读本
×咒术解析书
财力:庶民的
◎ドライフラワー
○ポトスの钵植え
×キツネの录制

登场条件

当在战争中与敌人进行单挑而失败的时候(**HP**变为**0**),那么便会被送入医院,这时可与其相识。

在医院担任护士的她,对任何人都十分温柔,果然是白衣天使,有些洁癖的性格,而且是个十分迷信的人,还有是个十分认真的人。



リンダ・ザクロイド

CV:根谷美智子

Personal Data

生日:7月12日　年龄:15岁　血型:AB型
住所:マリーゴールド地区　喜欢的场所:贵金属店
喜欢的事:有很多
将来的梦想:——

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎ダイヤのペンダント
○ルビーのペンダント
×ブリキのペンダント
财力:小金持ち
◎ブランド品のバッグ
◎お手頃价格のバッグ
×お手制のバッグ
财力:庶民的
◎纯金のリング
○白金のリング
×黑金のリング

登场条件

D26/4/16~D26/9/27、D27/4/1~D27/9/26的期间,当剑术、信仰的数值达到**5**以上,再实行剑术、信仰的指令,**ハンナ**便会登场,如选择"**申し译ない**"**リンダ**则会出现。或者在王宫舞会时,如**MAN25**以上,**WIS5**以上,那么也会和**リンダ**相遇。

ジーン・ペトロモーラ

CV:新山志保

Personal Data



生日:10 月 31 日　　年龄:20 岁
血型:A 型　住所:カミツレ地区
喜欢的场所:牧场　喜欢的事:与动物游玩
将来的梦想:经营一个牧场

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎ポトスの鉢植え
○ドライフラワー
×キツネの录制
财力:小金持ち
◎御者用のムチ
○シルクのスカーフ
×ブランド品のドレス
财力:庶民的
◎调理具一式
○画材一式
×广具一式

登场条件

D26 /5 /7～D26 /12 /31、D27 /5 /7～D27 /12 /31 的期间,HOR 数值在 15 以上,实行马术指令,当水曜日与其相遇时选"**それはこっちの台词だ**"。

クレア・マジョラム

CV:井上喜久子

Personal Data



生日:6 月 6 日　　年龄:27 岁
血型:A 型　住所:フェンネル地区
喜欢的场所:并木道　喜欢的事:整理及整顿事物
将来的梦想:能继续平稳的婚姻生活

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎调理具一式
○画材一式
×广具一式
财力:小金持ち
◎ティータイムセット
⊙抹茶タイムセット
×ベットタイムセット
财力:庶民的
◎お手键のバッグ
○お手顷价格のバッグ
×遺体运搬バッグ

登场条件

D26 /7 /22～D26 /8 /5 的期间担任守墓的兼职工作,或者在 D26 /7 /30～D26 /8 /31 的期间到酒场担任兼职工作,都可与**クレア**相遇。

ノエル・アシェッタ

CV:山崎和佳奈

Personal Data



生日:不明　　年龄:不明
血型:不明　住所:不定
喜欢的场所:不明　喜欢的事:不明
将来的梦想:不明

登场条件

テディ一出现且好感度较高,当 D28 /10 /5～D28 /10 /27 之间与**テディ**一约会的时候,那么**ノエル**便会登场。她是本游戏中的关键人物。

セーラ・ピクシス

CV:皆口裕子

Personal Data



生日:3 月 11 日　　年龄:15 岁
血型:A 型　住所:マリーゴールド地区
喜欢的场所:无　喜欢的事:看书
将来的梦想:能变得健康

生日礼物

财力:左うちわ、金持ち
◎恋爱小说
○时代小说
×ホラー小说
财力:小金持ち
◎バラの花束
○ドライフラワー
×ウツボカズラの鉢植え
财力:庶民的
◎メイクアップセット
○テイテータイムセット
×筋力增强セット

登场条件

D26 /9 /16、D27 /9 /15 会收到招募家庭教师的信,如果主角第一年时 INT 在 20 以上,第二年 INT 在 34 以上的话,便可通过考试,认识**セーラ**。

アン

CV:国府田マリ子

Personal Data



生日:不明　　年龄:不明
血型:不明　住所:シーエアー地区
喜欢的场所:ビーチ　喜欢的事:唱歌
将来的梦想:与喜欢的人一同生活

登场条件

D28 /9 /1 必会登场。

她的身世及经历等一切不明,性格算是经常害羞的一类,可是就恋爱而言反而变得十分积极,而且经常有单恋倾向。

メネシス

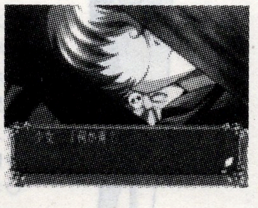
CV:永岛由子

Personal Data



生日:不明　　年龄:不明　　血型:AB 型
住所:カミツレ地区　　喜欢的场所:实验室
喜欢的事:研究化学
将来的梦想:成为超越老师的化学家





登场条件

D27 /4 /7～D27 /9 /30 期间,如 INT 在 20 以上且在药局担任的话,则会发生为其送药的事件,选"**一应、当人に渡す**"。

攻略篇 重点介绍最难追求的王国公主

プリシア・ドルファン

CV:今井由香



Personal Data

生日:10月26日
年龄:16岁　　血型:O型
住所:ドルファン地区
喜欢的场所:フラワーガーデン
喜欢的事:与一般人民接触
将来的梦想:能自由自在地生活





登场条件

必要能力值除"马术"需要有**15**以外,其他没有关系。**D26/8/12**与谜之女子相会,**D26/8/19**与她在约定地点约会,要选"**覚えてます**"。公主生日收到她的邀请,对她的问题不可选"**知らない**"。

约会反应表

地点:时装店(ブティック)

约会地方好感度:○

问题:想我穿什么服装?**(ねえ、わたしにどういう服着て欲しい)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
选幼稚"小孩气息"的服装(おとなしめ服を选ぶ)	D	D	D
选活动能力高的服装(活动的なものを选ぶ)	A	A	A
选"性感"的服装(露出度の高いの选ぶ)	B	B	B

问题:想买这个,又想买那个。**(あれにしよっかな…でも、これもいい…)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
不如全部买?(全部买えば?)	D	D	D
什么也与你合适(何でも似合うね)	A	A	A
快些决定吧(早くしてくれ)	E	E	E

地点:贵金属店(贵金属店)

约会地方好感度:○

问题:这样的东西倒不如放在露天地方来买更好。**(ま、こういう半端モノより露店で卖…)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
如你所说的(その通りだね)	B	B	B
但是这些只是做得较好的铁皮(でもブリキ细工だよ)	D	D	D
可怜的女子(安上がり女だ)	C	C	C

问题:哪个适合我?**(ねえねえ、どれが似合うと思う?)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
猫眼石(オパール)	D	D	D
紫水晶的原石(紫水晶の原石)	A	A	A
钻石(ダイアモンド)	C	C	C

地点:餐厅(レストラン)

约会地方好感度:○

问题:究竟这是什么味道呀!**(…なによ、この气取つた味は)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
极度好的味道(至高という言叶に值する味だ)	E	E	E
始终都是家中的好(自分は家庭の味の方か好きだ)	A	A	A
真是垃圾…快叫厨师出来(まさに生ゴミ…シェフを呼べ)	C	C	C

问题:算了,还是由你去选。**(もういいわ、贵方の思いつく物を…)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
选最好的全餐(最高のフルコースをむ)	D	D	D
选鱼及薯片(フィッシェ&エップを赖む)	B	B	B
哭着向本莉斯拉道歉(プリシアに泣いて谢る)	D	D	D

地点:舞厅(ダンスホール)

约会地方好感度:○

问题:(成功时)你跳得很好!**(へえ…贵方上手なのね)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
你亦跳得很好(君も上手だったよ)	C	C	C
我对于跳舞有自信(ダンスには自信があるんだ)	B	B	B
你踩到我好几次(何度も足を踏みやがって)	F	F	F

问题:(失败时)比起我想象还差!**(思いっきりヘタね…)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
对不起(申し込ない…)	B	B	B
我不擅长于跳舞(こういうのは苦手だ)	C	C	C
你才跳得差(お前がヘボだからだ)	F	F	F

地点:多利滋泉(トレンツの泉)

约会地方好感度:◎

问题:问问你,这儿究竟是什么地方?**(さて问题!ここは一体何の场所ですか)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
多利滋泉(トレンツの泉)	D	D	D
最初约会的地方(最初のテートコース)	A	A	A
有个傻女跌落的泉(バカな女か落ちた泉)	F	F	F

问题:祈求什么好呢?**(さ一て何をお愿いしちゃおうかな…)**

回答	普通	喜欢	最喜欢
二人永远的爱(二人の永远の爱)	D	D	A
战争的胜利(战争の胜利)	C	C	C
全国人民的幸福(全国民の幸せ)	D	D	D

地点:审判的口(审判の口)

约会地方好感度:◎

问题:这次再挑战,包剪…(さあ再度チャレンジよ、今度は…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
锤(グー)	B	B	B
剪(チョキ)	E	E	E
包(パー)	C	C	C

问题:今日由哪人放手进去呢?(今日は自ら率先して手を入れてみま…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
突然大声叫(いきなり大声を出す)	E	E	E
一起放手进去(一緒に手を入れる)	E	E	A
先调查一下洞口(先に壁の口を調べる)	B	B	B

地点:FLOWER GARDEN(フラワーガーデン)4—5月

约会地方好感度:◎

问题:这朵花很美丽!(あ、でもこの花ってキレイだわ)

回答	普通	喜欢	最喜欢
你亦很美丽(君もキレイだよ)	A	A	A
这又怎么样(それはどうかな?)	D	D	D
我不喜欢植物(植物は嫌なんだ)	E	E	E

问题:如果是其他的地方又会有什么感觉呢?(でも场后は达えどなんがこう思いつ…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
会做这种的事吗?(そんな事やってるの?)	C	C	C
心情可能变好嘛(それ气持ちよさそうだね)	B	B	B
请不要伤害植物(植物をいじめるなよ)	E	E	E

地点:FLOWER GARDEN(フラワーガーデン)9—10月

约会地方好感度:◎

问题:这花叫什么?(ねえねえねえ、この赤い花ってアレ…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
蒲公英(サボテン)	E	E	E
牡丹(ダリア)	E	E	E
食虫植物(食虫植物)	C	C	C

问题:不如在此休息一下。(ねえねえ暂くここで休んでいきましようか)

回答	普通	喜欢	最喜欢
做首饰给她(首飾りを作る)	B	B	B
送她花束(花束にして贈る)	D	D	D
吹草笛(草笛を鸣らす)	A	A	A

地点:茶室(契茶店)

约会地方好感度:◎

问题:喝什么好呢?CREAM SODA?(何饮もつかな…クリームソーダかな…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
选 LIME SODA(ライムソーダを頼む)	A	A	A
选苛性 SODA(苛性ソーダ)	B	B	B
选浓缩橙粉(怀中汁粉を頼む)	D	D	D

问题:呀!坐在那边的情侣正在…(あっ!あそこのカップル二人で…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
我们不如又做这样的事(自分たちもやろう)	D	D	A
我们没有钱(金か无いんだよ)	E	E	E
去炫耀一下(见ぜつけやがって)	C	C	B

地点:林阴大道(并木道)3—5月

约会地方好感度:◎

问题:春天来到变得温暖,另外花亦都…(春になれば暖かくなるし、お花は关…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
亦欢欣长出了爱的芽(恋の芽生えるしいよね)	C	C	A
花粉令我的眼和鼻很痛(花粉で目や鼻が痛くなる)	D	D	D
好像你这样的人不要有太多(お前みたいなのが增えるな)	F	F	

地点:林阴大道(并木道)6—8月

约会地方好感度:◎

问题:呀!在树上有只小猫走不下来。(あ、あそこ!子猫が木の上から降られないわ)

回答	普通	喜欢	最喜欢
如果可以救到它的话(助けてあげたら)	D	D	D
去救它吧(助けてあげよう)	B	B	B
放着它不理(放っておこう)	D	D	D

地点:林阴大道(并木道)9—11月

约会地方好感度:◎

问题:被树叶盖着的路好像恋爱小说的一部分。(落ち叶に埋め尸くされた道って恋爱…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
拉着手一起走吧(手をつないで步こう)	B	B	A
用落叶来烧着吧(落ち叶でイモを烧こう)	A	A	A
忍术!树叶隐身法!(忍法枯れ叶隐れの术)	E	E	E

问题:当食物变得好吃时就时常想…(食べ物が美味しくなるからついつい…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
已经太迟了(もうすでに迟いよ)	D	D	D
不用介意(气にすることない)	C	C	C
不如烧栗子吧(ではクリでも烧こう)	B	B	B

地点:林阴大道(并木道)12—2月

约会地方好感度:◎

问题:好像有少许寒意。(ちょっと寒いかも)

回答	普通	喜欢	最喜欢
搂着她的肩(肩を抱く)	D	D	A
拉着她的手(手をつなぐ)	B	B	B
点起火堆(火をつける)	E	E	E

问题:我始终都不喜欢冬天。(わたし冬って好きになれないの)

回答	普通	喜欢	最喜欢
只是一味寒(寒いだけだしね)	C	C	C
这不是好的季节吗?(良い季节じゃないか)	D	D	D
看来你喜欢春天(春が好きそうだもんね)	D	D	D

地点:画廊(画廊)

约会地方好感度:△

问题:反正城中画的价值高过这些几千倍!(どうせ城にある絵の方が何千倍も价…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
画不在于价值(絵は値段じゃない)	C	C	C
那么不如走吧(じゃ帰ろうか)	C	C	C
小声点小女孩(静かにしろ小娘)	F	F	F

问题:我,一次也好,将城中高价的画…(わたし、一度でいいから高价な絵を)

回答	普通	喜欢	最喜欢
在城中做不是好吗?(城でやればいい)	C	C	C
不要侮辱艺术(艺术を侮辱するな)	C	C	C
心情会很好的(気分が晴れそうだね)	A	A	A

地点:剧院(シアター)

约会地方好感度:○

上映剧:诙谐骑士(ジョーダンナイト)

回答	普通	喜欢	最喜欢
有趣(面白かったね)	A	A	A
一般(なかなかだったね)	D	D	D
无趣(面白くなかったね)	E	E	E

上映剧:罗塞塔(ロゼッタ)

回答	普通	喜欢	最喜欢
有趣(面白かったね)	E	E	E
一般(なかなかだったね)	E	E	E
无趣(面白くなかったね)	D	D	D

上映剧:罗密欧与朱丽叶

回答	普通	喜欢	最喜欢
有趣(面白かったね)	A	A	A
一般(なかなかだったね)	D	D	D
无趣(面白くなかったね)	E	E	E

地点:运动公园(运动公园)4—12月

约会地方好感度:◎

问题:有自信吗?(ところで自信はあるの?)

成功的话

回答	普通	喜欢	最喜欢
绝对有(ばっちり)	A	A	A
一般(まあまあ)	B	B	B
可能会死(だめかも)	E	E	E

失败的话

回答	普通	喜欢	最喜欢
绝对有(ばっちり)	E	E	E
一般(まあまあ)	D	D	D
可能会死(だめかも)	C	C	C

地点:斗技场(斗技场)1—3月

约会地方好感度:◎

问题:去吧!杀个痛快!(やれ—!プチ杀せ—っ!!)

回答	普通	喜欢	最喜欢
看来很喜欢的呢(大好きなんだね)	A	A	A
不觉得羞耻吗?(耻すかしくない?)	D	D	D
真是吵闹的女孩(やかましい女だ)	F	F	F

地点:马戏团(サーカス)

约会地方好感度:×

地点:散步区(游步道)

约会地方好感度:○

问题:来,我们不要输给平民的情侣。(さあ、庶民のアベックに负けないように…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
你最可爱(君が一番可爱いよ)	A	A	A
那边的女孩几好噢(あっちの娘がいいなあ)	B	B	B
想叫叫那边的哥哥仔(あの男をアニキと呼ひたい)	E	E	E

问题:呀!男人十分有型!(あ、でも男の人ステキ!)

回答	普通	喜欢	最喜欢
哪一处……(どこかだよ……)	A	A	A
男人不是靠外表(男は颜じゃない)	B	B	B
真的真是有型(本当に素敌だ……)	E	E	E

地点:RED GATE(レッドゲート)

约会地方好感度:△

问题:老实地说,这个国的骑士团是…(はっきり言って、この国の骑士团は…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
交由我负责(自分にまかせてくれ)	B	B	B
没有自信(自信ないなあ…)	D	D	D
死了的话请到我的墓献花(死んだら墓に花を添えてくれ)	E	E	E

问题:但是万一被识破的话便会…(でも万が一破れたらその时は一巻…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
只有你在便好了(自分がいるから大丈夫)	C	C	A
容易崩坏的国(もろい国だな)	D	D	D
趁现在逃离吧(今のうちに逃げるか)	E	E	E

地点:游览船(ゴントラ)5—10月

约会地方好感度:◎

问题:可以不用活动又能看到景色真是…(自分が动かずに流れていく景色って…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
不如试试用手弄弄水(水をすくってかける)	A	A	A
试试捉鱼给你(鱼を捕まえてみせる)	D	D	D
装作想呕(醉って吐いてみせる)	E	E	D

问题:问问你?你懂不懂游泳?(ねえ…闻いて良い?贵方…泳げる?)

回答	普通	喜欢	最喜欢
交给我吧(泳ぎならまかせろ)	B	B	B
人工呼吸就掂(人工呼吸なら得意)	D	D	A
实际上是金槌一个"即不懂游戏"(实はカナヅチです)	E	E	E

地点:牧场(牧场)4—11月

约会地方好感度:◎

问题:呀!每日与这么多的牛马猪生活有多好!(ああ…牛や马や豚に围まれているの…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
住在此处也好(ここで暮らすのもいいね)	A	A	A
但是每日会过着严酷的生活(しかし严しい日々もあるよ)	C	C	C
每日可以任食豚和马(每日、豚や马を食い放题だね)	B	B	B

问题:咦,那不是牛奶吗?(あれってもしかしてミルクかしら)

回答	普通	喜欢	最喜欢
请我挤出来给你吧(やらせてもらおうか?)	A	A	A
这是开心的事吗?(そんなに喜ぶことか?)	D	D	D
挤挤你的××便好了(お前のをしぼらせろ)	F	F	F

地点:森林区(森林区)

约会地方好感度:○

问题:似乎太静……(あまりにも静かね…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
不用怕、有我在你身边(大丈夫、そばにいるから)	A	A	A
这是埋葬死人的好地方(死体を埋めるには适地だね)	C	C	C
就算怕惊也没用的……嘻嘻嘻(骚いでも无驮だ……ククク)	E	E	E

问题:细心看看这个森林十分荒凉。(よく见ればこの森って结构荒れてる…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
国家究竟搞什么的?(国は一体何やってるんだ?)	E	E	E
这亦有她独特的风味(これはこれで风情があるよ)	B	B	B
为何不追究原因?(原因の追究したりいしないの?)	E	E	E

地点:高原(高原)4—9月

约会地方好感度:○

问题:不如辞去公主的工作…(ああ…いっそう王女なんか辞めて…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
也许是好的(それはいいかも知れない)	C	C	C
之后与我一起生活?(それなら一绪に暮らそうか?)	D	D	B
由我来代替做公主(自分が代わりに王女になるよ)	E	E	E

问题:咦?你在做什么?(あら?何やってるの?)

回答	普通	喜欢	最喜欢
不如一起躺在草地上(一绪に寝转ないか)	B	B	B
观察高山植物罗(高山植物の观察だよ)	F	F	F
正在与自然合而为一(自然と一体化してる)	D	D	D

地点:神殿遗迹(神殿迹)

约会地方好感度:○

问题:这是什么…看来也好像想场下似的。(何よこれ…今にも崩れそうじゃない)

回答	普通	喜欢	最喜欢
是这经过多年日月的证据(それだけ年月を经だ证处だよ)	D	D	D
有要事不如回去吧(急ないから、もう泪ろうか)	C	C	C
向军部下令将它拆去(军部に上申して取り坏して货おう)	C	C	C

问题:可是文化部究竟要这些…(でも…何だって文化部は、こんな物…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
为了说明考古学(考古学的に说明する)	D	D	D
用又有趣又古怪的方式说明(面白おかしく说明する)	B	B	B
请求对方说明(相手に说明を求める)	D	D	D

地点:银月之塔(银月の塔)

约会地方好感度:◎

问题:快来看看,十分美丽呢!(ね、见て、见てステキよね?)

回答	普通	喜欢	最喜欢
多鲁蕃真是一个美丽的地方(ドルファンって美しい街だね)	A	A	A
只不过是一个小城市(まるでミニチュアの街だね)	D	D	D
咦,你不怕高吗?(高い场所って怖くない)	C	C	C

问题:…真美丽、我的国家在光芒中!(…キレイ·私の国が…辉いている…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
那只是生活的灯火(あの灯りは生活の灯だから)	B	B	B
好像宝石箱呢(まるで呢宝石箱のようだね)	C	C	C
还是你较美丽(君の方が、きれいだよ)	A	A	A

地点:坟场(地下墓所)

约会地方好感度:○

问题:什么…不是禁止进入的吗?(何だ…立ち入り禁止じゃない)

回答	普通	喜欢	最喜欢
这是什么话?(何でだろ?)	C	C	C
那么回去吧(じゃあ归ろう…)	C	C	C
强行突破(强行突破だ)	D	D	D

问题:禁止进入,可能里面有…(立ち入り禁止にしとくから妙なウワサ…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
有宝藏?(财宝があるとか?)	C	C	C
会出现幽灵(幽灵が出るとか?)	B	B	B
秘密基地?(秘密基地だとか?)	D	D	D

地点:灯塔(灯台)

约会地方好感度:○

问题:受不了海风的味道…(この潮のにおいがたまらないのよね…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
喜欢海?(海が好きなんだ?)	C	C	C
吹海风真好(潮风っていいよね)	B	B	B
练剑令人烦(剑がサビると困る)	D	D	D

问题:今天总觉得心情很好,可能是你…(なんか今日は气分いいから贵方の质…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
为何要走出城(なんで城を拔け出すんだ?)	C	C	B
是否有恋人或定婚者?(恋人か婚约者はいるのか?)	C	C	A
三围是多少(スリーサイズはいくつだ?)	C	C	C

地点:公众坟场(共同墓地)

约会地方好感度:△

问题:只是一直受侵略的话死伤…(一方的に侵略を受けたとえ死…)

回答	普通	喜欢	最喜欢
战争快些完结就好了(早く战争が终わるといいね)	B	B	B
战争完的话便没有工作(战争が终わると仕事がなくなる)	D	D	D
死去的人只是无胆匪类(死ぬ奴かマヌケなんだ)	E	E	E

问题:刻了多少名字在此墓上…(**この墓もいくつ名前を刻んだら气が…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
刻上自己的名时(自分の名前が刻まれた时)	C	C	C
刻上你的名时(お前の名前が刻まれた时)	C	C	C
14721人(これは甘いそ)	D	D	D

地点:海岸炮台群(スイーカー炮台)

约会地方好感度:○

问题:这个海岸主要是靠这些炮台…(**海の守りはこのスイーカー炮台でバッ…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
那海军又怎样?(海军はどうだ?)	C	C	C
十分壮观(これは素晴らしい)	C	C	C
这太过纵容(これは甘いそ)	D	D	D

问题:问问你为何会来这个国…(**ねえ、闻いていい?何でこの国に…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
为了成为圣骑士(圣骑士になりたいから)	C	C	C
为了遇到你(君に逢いたいために)	B	B	A
因为不好运(运が悪かったから)	D	D	D

地点:码头(波止场)

约会地方好感度:○

问题:只是…如果外国人排斥法实行的话…(**もし…もしかすると外国人排斥法が…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
为何?(それは何故?)	C	C	C
这对我无关(自分には关系ない)	D	D	D
这有少许难(それは难しいねえ)	C	C	C

问题:我也很想到其他的国家去看一看!(**わたしも他の国を见てたい…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
下次不如一起去(今度一绪に行こう)	B	B	A
如果有钱的话便可(金があれば可能だよ)	D	D	D
这有少许难(それは难しいねえ)	D	D	D

地点:海滩(ビーチ)7—8月

约会地方好感度:×

地点:海滩(ビーチ)5—6月、9—10月

约会地方好感度:○

问题:真的是为了情侣而有的空间呢…(**まさに恋人たちの为の空间よね…**)

回答	普通	喜欢	最喜欢
只有二人的世界(二人きりだしね)	B	B	B
好像画(绘画的だよね)	C	C	C
十分合适心灵呢(心中には最适だね)	E	E	E
不如做个砂城(砂の城を作ろう)	E	E	E
互相追逐(追いかけっこしよう)	A	A	A
去戏水吧(浪とたわむねよう)	C	C	C

完美结尾的必要事件

能力值条件

学力:50　礼仪:50　魅力:50

信仰:50　剑术:50　马术:50

骑士勋章:100

其他事项:要成为圣骑士(LEVEL 60以上)

事件流程

与谜的女孩约会

发生日:26年8月12日及8月19日

恋爱度:无

条件:去参加"非常召集"

↓

途中遇到古怪女子"选择对白:1. 女孩比非常召集重要(非常召集なんかより女の子か大事)2. 买给你(买ってあげよう)3. 给你带路(案内してあげるよ)"

↓

到牧场"马术能力高时会出现特别画面"

↓

审判之口面前"选择对白:1. 不要(やめとくよ)2. 抱腹大笑(腹を抱えて笑う)"

↓

多利滋泉"选择对白:名叫×××(名前は×××)"

↓

下星期的约会亦要去

プリシア被掳走

发生日:29年2222月8日或9日

恋爱度:4

条件——

参加プリシア的秘密茶会

↓

突然有人出来挟持公主"选择对白:照匪徒的意思(相手の言う通りにする)",并将其掳走,于是便一起找公主下落"选择对白:1. 追(プリシラを追う)2. 欢迎帮忙(喜んで力を货す)/说给比可(ピコに教える)"之后在马戏团内找到匪徒,于是便展开了战斗"选择对白:战斗(战う)"。

↓

将敌人击倒后便可救回公主

固定及随机事件

事件	发生日	恋爱度
圣诞舞会	26年、27年、28年的12月24日	无
约会会合地1	27年4月7日—9月30日/28年4月6日—9月28日	2个心
FLOWER GARDEN约会	27年10月6日—27日/28年10月5日—27日	4个心
约会会合地2	27年10月6日—28年3月30日/28年10月5日—29年2月25日	3个心
在茶室约会	27年4月7日—9月30日/28年4月6日—9月28日	4个心
公主生日1	27年10月26日	3个心
幽灵骚动	28年8月26日(此事件亦会与海娜及卡罗露共通的)	3个心(每人)
公主生日2	27年10月26日	4个心(每人)

BRAVE PROVE
勇气之证

机种:PS	类型:RPG	厂商:DATA EAST	媒体:CD-ROM

1 传说——黑白水晶的由来

在世界之初只有一片混沌，オルティア是掌管这个世界的女神。她持有二枚水晶，一枚是代表生命繁荣的白水晶，另一枚则是代表人类发展的黑水晶。后来，オルティア将二枚水晶合而为一，在两种力量的平衡下，万事万物开始诞生，并逐渐发展成为现在的世界——メルファーラ。

长久以来，不知有多少人想得到那传说中的宝物——黑水晶，但是他们为了这一野心都付出了沉重的代价。

就这样，漫长的时间过去了……

2 序章——由黑水晶引发的事件

在一座山寨中，シーナ的父亲盗贼首领ファング也在策划着夺取黑水晶的事，这段时间以来他一直在派手下四处打探黑水晶的情报，这一天他终于等到了确切的消息。于是，他下令所有人立刻到作战会议室来商议下一步的行动。

シーナ与アルス一起来到会议室，没想到ファング竟然将去火山调查黑水晶的任务交给了シーナ。虽然シーナ是寨中数一数二的剑术高手，但首领的这一决定仍不免令众人颇为惊讶。

晚上，アルス始终放心不下シーナ独自一人前去调查的事，他正在窗前沉思，突然シーナ到来，看她的样子似乎是有什么事想告诉アルス。

“没问题的，我完全可以胜任明天的任务。放心吧!”シーナ先开口说道，但アルス一时却不知该说些什么。

“要和你分开，真的有些舍不得……嗯，太晚了，アルス，晚安!”シーナ欲言又止，最后终于红着脸跑开了。

アルス不明究竟，于是便随后来到シーナ的房间察看。他见到シーナ坐在镜子前，口中不住低声念着自己的名字……

シーナ察觉到アルス的到来，立时显得十分窘迫，“你……你怎么会在这?……那……我没有什么啊!晚安!”

第2天，山寨中的人都来为シーナ送行。

“谢谢大家，我会努力的!”シーナ高兴地道。

アルス站在送行队伍的最后，他目送シーナ的身影若有所失。他毕竟还是放心不下，最后决定随她一起去冒险。因为听说前往火山的通道被巨石堵住了，所以他四处去打探通过的办法。在山寨西边的一个山洞里，アルス找到了パワーグローブ，用它推开了巨石。

经过怪物四伏的山道，アルス来到了火山的中央。这里有一个天然的水晶洞，アルス进入到洞的最深处，发现シーナ早已到了。

“アルス，你来了。你看这水晶……”在シーナ的身后便是支配世界的黑白水晶，シーナ伸出手去触摸那水晶。这时一个声音响起:“不可触摸!”シーナ和アルス一惊，犹豫了半刻，但シーナ还是接近了水晶。那声音怒道:“你们的行为已触怒了女神オルティア，一定要接受惩罚!”

一个火红色的火之魔神从白水晶中走出，他一下便将シーナ击晕在地。

アルス立刻提起武器攻击，可惜他根本无法击中魔神的本体。于是他改为攻击那白水晶，经过一番苦战，终于将水晶打破。与此同时，那名魔神也化为乌有。アルス扶起シーナ，正当他们想离开的时候，一个温柔的声音响了起来。

“谢谢你们，我要报答你们呢!”说话的是个身穿长袍的精灵，他就站在破碎的水晶上。

“我名叫プレリュード，是黑水晶的守护精灵。”他微笑着说道:“请你们收下我的礼物吧!”一个黑色的光球浮起，シーナ预感到会有危险发生，于是飞身扑向アルス。光球射来，一下打在了シーナ的身上。

“シーナ!”アルス大叫。

从昏倒的シーナ身上飘起一个光球，飞向プレリュード。

"嗯，很好，很舒服，是充满了爱和希望的光呢!"プレリュード满足地说道。然后，他便转身离开了。

アルス望着昏迷不醒的シーナ和破碎的水晶，一时间六神无主，不知该如何是好。

突然，又有一个精灵到来。

"发生了什么事?那是掌管光明的白水晶吗?我是奉命守护白水晶的，可它怎么会变成这个样子了呢?黑水晶与白水晶本是处于平衡状态，可现在平衡被破坏了!"

精灵叫喊了一阵，终于发现了アルス。"你是什么人?你知不知道自己闯下了弥天大祸?"当她看到地上的シーナ时，便决定与アルス先将シーナ送回山寨。

回到寨内，众人面对シーナ痛苦的样子都束手无策。待众人离开后，精灵又出现在アルス面前，她说道："我叫フェーリア，是掌管火的精灵。看来シーナ的'心之光'被プレリュード夺走了，唯有令黑白水晶的平衡恢复，才能救她。"アルス垂着头，不知是否该相信フェーリア。

"喂喂!你听到我的话没有?要救她，你就一定要和我找齐其余三枚白水晶，这样才能令平衡恢复。来吧!"

事态已不容アルス多想，就这样，他与フェーリア一起踏上了寻找水晶的旅途。

3 黑色的海——冒险中的首次考验

アルス和フェーリア经过漫长的山路，终于到达了南面的一个渔村——ホートリン，但奇怪地看到那儿的人都不能出海，听他们说，是因为那儿的海水都变成了黑色，アルス和フェーリア于是出去探个究竟。当アルス走出码头见到海水时，フェーリア也吓了一跳，这应该是因为黑水晶的力量吧。突然间，有一个村民走了过来，告诉アルス那个水之精灵セイルーン之像有点问题，フェーリア便想起水之晶精灵セイルーン和神殿的事，并叫アルス先将神像的问题解决，于是アルス便先将摆放在码头的中央位置的セイルーン像推至码头正上方的魔法阵中。当神像重新放回魔法阵上，经过フェーリア的一轮呼叫后，セイルーン便现身和アルス他们说话。可惜，セイルーン因为自己的理由不肯帮助，同时间，在这次对话中アルス得知有关精灵和メルファーラ世界的故事。由于找不到帮手，アルス唯有回到ホートリン村里去。

一回到村中，便有村民告诉アルス，シーナ的病情突然恶化，アルス于是便立即赶回ファング的寨中探望シーナ。

4 水底的神殿——解救水之精灵

镜头一转，アルス便回到寨中。虽然看见シーナ躺在床上，アルス也无能为力，フェーリア也只是焦急地鼓励着アルス。突然间，屋外传来了一个女性的惨叫声，アルス便走出外面看看。一到外面，只见天空离奇地下着黑色的雨，并且雷声隆隆。在一轮惨叫声下，一个个村民相继倒在地上。突然间，暗之精灵プレリュード从不知哪里走了出来，在众人前说了一轮风凉话后便消失了。而同时间，山寨的敌人忽然出现，アルス便不慌不忙地将他们逐一收拾。将敌人了结后，フェーリア突然想起水精灵セイルーン可能有危险，于是便叫アルス立即赶回ホートリン村去。アルス唯有一再走过那漫长的山路，回到ホートリン村。他们再回到码头的时候，发现黑色的水全部退去了，于是他们便往水底的セイルーン之神殿进发。

Check Point:属性攻击

在上一回的攻略中曾提及特殊攻击，其实在装备了精灵之时，剑上已经附上了属性。所以在攻击一定的敌人时，若使用其相反属性攻击的话(火对水、风对地)，则会事半功倍，但属性相同的话，则只会给敌人极小的伤害，当然，使用无属性攻击的话则可以平均地对付全部敌人，但当然不可以施用魔法，是好是坏则留给玩家自己分辨了。

セイルーン之神殿攻略要点:

1. 在神殿中找到一样叫"**フック**"的道具，这道具可以用来勾住木柱然后飞跃到对岸，是本游戏中一件不可或缺的东西。(也可用作攻击，虽攻击力奇低，但无收招时间，在敌人近身时它可逼开敌人。)

2. 小心假宝箱怪，它的外表和一般宝箱无异，但它会不时抖动，若它被攻击则会反击，而且一点也不难对付呢!对付的方法有两个：第一，可以利用**フック**作远距离试探，若是一般宝箱是会无反应的；第二，利用无属性攻击对付它会比利用火属性攻击有效。

3. 如果有任何可疑的东西，就将它炸一下吧，可能会发现不少秘密呢!

4. 打头目战前先将随身道具改为恢复药(例如药草)，因为在这战斗中是不能叫出系统选单的(之后所有的头目战也是一样)。

5. 这一版的头目是叫做 **KRAKEN** 的水母型怪兽，要击倒它并不困难，只要适当利用火属性攻击便可，当它只剩下少许体力时，它会放出小水母攻击，只要小心将它们逐一击破便可。

在神殿内走过了重重的迷宫，到了神殿的最深处，アルス见到セイルーン正躺在地上，他们寒暄一番后，プレリュード又再次出现并召来一支水母似的怪物，アルス将它消灭之后，セイルーン发觉到アルス拥有美路化拉故事第一章的"勇气"，于是便答应アルス，助他一臂之力。就凭着水之精灵的帮助，在岩场洞窟(由ファング山寨到ホートリン村途中经过的山洞)里的熔岩洞终于有办法通过了。(途中可以先找锻治屋，详见下文)アルス等人回到熔岩洞，セイルーン便告诉アルス，如果要将熔岩上的石块凝固的话，只要使用コールウェザー便可(↑←↓→↑+

△),而当石块凝固了之后,アルス便可当桥一样的走过。

Check Point:支线任务、寻找锻冶屋(铸剑师)

アルス在ホートリン村的一个村民口中得知锻冶屋到了村外西北方的一个山洞中寻找キラリ石,アルス可以自由选择去不去找他,如果找到他的话,他之后便会出现在道具屋旁的锻冶屋桌子旁边,帮アルス铸剑。而怎样才可以铸到剑呢?大家在游戏中都应该找到一样叫做魔矿石或魔矿块的东西吧。只要储得一定数量的魔矿石,将其交给锻冶屋,他便会替アルス将シーナ之剑升级,而每级将会提升5点的攻击力。第一次升级需30粒魔矿石,然后每级所需要会逐渐增加。记着,一个魔矿块等于十粒魔矿石,由于他们都是放在迷宫的隐秘地方,所以请大家都努力地找寻吧!

5 天龙之风穴——风从何处而来?

经过漫长的旅程,アルス终于返回地面,在平原上,在フェーリア不断地呼唤后,风之精灵"天龙"终于有反应,可惜他亦要对抗黑水晶之力,无法借助力量予アルス,于是他们便往南方进发,到达迪拉多兰村。到达村中和族长等人对话后,知道地下的风穴出了问题,于是アルス便往村的东面走去探索一番。アルス在东面的平原的一处地方找到一块石碑,上面刻着将天龙引来的方法,于是他便跟着石碑的提示,将上面的石头像推至适当的地方:红色的笑面石推至北面地上的正方阵上(当成功时是会有"卡"一声的),绿色的苦脸推到东面,蓝色的怒脸推到西面。完成后アルス仍是没发觉什么异样,于是便回到村里去。一回到村,アルス便被一个小孩叫着,于是他便到族长的帐蓬中找族长。族长告诉アルス村中的风势和怪物都变得强了,所以想请アルス帮手找到天龙来改善现况,フェーリア立即代替アルス答应了。アルス重新往东面进发。而这次在东面仍然找到石碑,但那儿的谜题有点改变了,这次要将红色的笑面石推到西面,蓝色的哭面石推到南面和绿色的笑面石推到北面。但下面并无红色的石头像,アルス唯有将其中一个绿色的石头像用炸弹炸成红色。再往前进,アルス找到一个山洞,当他们想进去时,突然听到プレリュード的声音突然出现,然后有一支军队走到山洞中,フェーリア认为天龙会有危险,アルス便立即进入山洞看个究竟。

天龙之风穴攻略要点

1. 这风穴的地图远比セイルーン之神殿大及复杂,所以一定要小心认路。若有必要的话,就做一点笔记吧。
2. 由于洞内出现得最多之敌人为火属性、风属性及无属性的,所以剑应该配上水之精灵。
3. 在风穴中的某部分主要道路是隐藏了的,需要炸弹炸开才能继续前进,所以要小心看清墙边,若有裂痕的话便将它炸开吧。
4. 在风穴后半历险中,有些风洞是需要利用石头堵塞着的,但移动石头有时却会令アルス弹开,或者看似塞住但实际上未做到,所以一定要留意放置成功时的"卡"一声。
5. 在风穴后半,某些房间的敌人是不断再生的,所以要懂得利用跑(连按同一方向两次)来避过敌人,死打只会令自己弹尽粮绝。
6. 这一版的首脑是一支骷髅似的Stalker,他自身会放出长Laser攻击外,亦会放出无数小"眼"来攻击,而"眼"和"眼"之间更会发出电来攻击。他看似非常难对付,但事实上只需走到他前面的一定距离,那儿有一个位置无法打到アルス,而アルス则可慢慢打他,这样便可以轻易将他击倒。

6 プレリュード神殿——突破重重阻碍

经过了重重机关,アルス终于到达天龙之洞的最深处。可惜到达时,天龙已被黑水晶的力量所封印,就在这时,令人讨厌的プレリュード又突然走出来,并循例地说出一堆风凉话,然后召来Stalker。アルス把他消灭之后,天龙的封印也就解除了,而天龙在アルス身上发现到美路化拉故事中第二章"智慧",于是他便将自己缩小,加入成为アルス的一分子。回到迪拉多兰村,アルス跟族长谈过之后,知道在天龙之风穴西面迷之森林内的リーモル村仍然存在着问题,族长并向アルス提及地之精灵波信的事,于是他们便乘龙卷风(详见下文)回到天龙之风穴,再往西面进发。走到半路,突然满天都是雾,走来走去也找不到方向,众人于是停下来看个究竟。突然间,アルス在众人前消失了,接着他发现自己身处于水晶的洞窟,又见到シーナ的影子飘过,当他追上时,又发觉自己身处另一个地方,在这时,暗之精灵プレリュード再次出现,并告诉アルス他正身处プレリュード之神殿中。アルス为了离开这里,一直往上方找寻出路(而在这时,アルス的守护精灵将会是プレリュード,他的特殊技都颇实用呢)。终于,经过了多场的战斗,アルス逃离了那儿。和众精灵重新会合后听取他们的对话,原来フェーリア担心得哭了呢!他们跟着便到西面的迷之森林进发。岂料一入森林便遇到黑色的雨,众精灵都认为这些是黑水晶力量所造成的,于是便摧促アルス快些和地之精灵会合。在迷之森林里面兜了一会,アルス终于到达了リーモル村。在村的西面桥边,アルス想离开村庄进入森林时却被门守拦着,但之后经村长的调停后,アルス唯有在那儿先住一晚,到第二天才进发。在当晚,アルス又想起シーナ的事,幸好经フェーリア的鼓励,他可以重新振作起来。第二天早晨当アルス想从西面离开村时,见到村长正在喝斥门卫并叫他不要走入森林,但是门卫为了寻找昨日已经离开村的John,竟置村长的话于不顾。为了保护门卫和John并寻找地之精灵,アルス便立即赶到森林里去。

迷之森攻略要点:

1. 要小心看画面,要特别注意在画面边的路或木柱,否则很容易漏掉一些重要的路。

2. 利用火属性的剑在这里比较有利。
3. 有些树是可以炸开的，要小心调查。

Check Point：龙卷风之谜

当天龙入队之后，在女神像前除了可以补回体力和储存外，还可以召唤龙卷风，带**アルス**到一些特定的地方，所以大家以后可以不用再长途跋涉地走回某些地方了。

アルス在リーモル村的西面出现离开之后，便进入了迷之森的另一边——迷之森地下洞窟进发。在那儿的另一面出口，アルス终于找到了门守他们二人，但是他们都被地下冒出来的怪物打倒了。フェーリア见状便立即叫アルス上前帮忙，经过一轮苦战，三只怪物“HAETEKIYA”、“DETEKIYA”和“OCITEKIYA”都被アルス收拾了。结果两人都平安回村，在这时候，土之精灵走了过来，并嚷着叫アルス帮他的忙，原来プレリュード又出现了！他来是要带フェーリア走，并藉此利用光和暗之力把カオス召回来…フェーリア并不肯乖乖就范，原来她偷偷地将她那一章的故事（メルファーラ的故事）暗许给了アルス（哈哈，究竟她的故事是什么呢?），プレリュード因此而生妒之余，并强把フェーリア带走。为了阻止プレリュード的计划，土之精灵叫大家立即到大地之塔。

迷之森地下洞窟攻略要点：

1. 这里的地图非常之大，并且有表里两层之分，虽然看似很大，但分叉的地方不多，而表里两层是有一定程度的关联，只要小心认路，相信不难应付。
2. 看路时要多留意阴影地方、画面旁、可炸掉的树和可砍掉的草，另外在地洞里有些地方是可以从高层跳下的，要多留意那些高层的边缘，因为那里与别处是略有不同的。
3. 这关的头目是三只石柱型怪物，“HAETEKIYA”、“DETEKIYA”和“OCITEKIYA”。“HAETEKIYA”的攻击为地上放出针刺，因为是随意放出的，所以基本上是无法避开的，只要不到处走便行；“DETEKIYA”的攻击是召出死灵，这个倒是容易对付；而“OCITEKIYA”则会在空中降下火球攻击**アルス**，但基本上位置也是随意放出，所以不用故意闪避。因为碰到他们也会受伤，所以只要记住在攻击它们时不要使用冲前的连续斩就可以了，相信不用多长时间便将其消灭。

7 大地之塔——前方就是曙光

经过了一个漫长的地下洞窟，好容易才到达了大地之塔的门口。在塔中走了很长一段路，终于到了该塔的中心地带。在往里走，アルス则可见到プレリュード，将他收拾后，就可以将プレリュード从カオス的咒缚中释放出来，同时得到了土之精灵的故事“友情”和フェーリア的故事“爱”，同时间，フェーリア亦变回原本的光之精灵。为了重新得到光明及粉碎カオス的野心，アルス他们便回到水晶之塔去。

大地之塔攻略要点：

1. 这是本游戏中最大的迷宫（对，绝对是个迷宫），一定要小心认清所走的路，更不要妄想可以画地图了。
2. 小心敌人吧，在这里的敌人都可算是最强（当然，还有更强的），而其中敌人更有不同的属性，所以用剑方面，笔者认为用无属性的最好，当然，超级游走身法是不可或缺的。
3. 在这里讨厌的宝箱怪又再出现，而且今次比上次还要恐怖，总之，小心一点吧。
4. 如果某一些针刺陷阱解不开的话，可以用一些欺骗电脑的方法：先踏上针刺，使自己“中招”，然后利用刚起身时的无敌时间冲过去便行了!
5. 这一关的守关头目是**プレリュード**，他会召出暗之灵来攻击**アルス**，另外他也会放出两种不同的雷电攻击。记着，当他浮空时**アルス**是攻击不到他的，但每当**アルス**打中他便能使其不再浮空，可以好好利用这点。

8 水晶之塔——大团圆结局

到了水晶之塔，カオス迷宫的门不能打开，因为他说先要将他那四个迷宫都完成了才可，辛辛苦苦地完成了四个迷宫，アルス便攻入カオス的迷宫，虽然都是迷宫一个，但是这个比以前的容易多了。最后将カオス也收拾掉之后，白水晶便得以重生，世界再恢复平衡，各精灵都回到自己的地方去，シーナ就此康复了。

水晶之塔攻略要点：

1. 水晶之塔里现有四个房间，分别是**カオス**之塔、**カオス**之神殿、**カオス**之风穴和**カオス**之森地下洞窟，不错，又要多走四个迷宫…不过不用怕啦，经过先前的“训练”，已经经验丰富了吧！而在四个迷宫中，各有以前把关头目的“强化版”，不过主角也已经强化不少了吧，而攻略方法也是差不多，相信大家都可以很轻易对付。
2. 如果主角的剑已经升至**Lv8**的话，则回村找**シーナ**吧，她的灵魂（?！）会送那一块铸剑师寻找多时的**ミミ**田石给**アルス**呢！这样**アルス**手上的剑便可升至极限了。
3. 这关的守关头目是**カオス**（画面正中的石像），那儿先有从画面下方冒出来的黑球，**アルス**将它们全击破后便可以攻击那三块大水晶。那三块水晶分别会使出火系、冰系和雷系的攻击，但攻击方法也大同小异，相信不难应付，但**カオス**石像则会对**アルス**进行猛烈攻击，另外当**アルス**和他近身搏斗时它则会放出光炮。打败它后，便可赢来游戏的尾声。





RPG化的经典SHT

兵蜂RPG

——充满搞笑色彩的RPG

机种:PS 厂商:KONAMI 类型:RPG 媒体:CD-ROM

序章

有一天,主角(玩者)在电视观看《兵蜂》的动画片,TWINBEE队正和宿敌DR花鲁莫(ワルモン)在战斗,突然画面一黑,接着便看见一位长了绿色长发的少女被困在大黑球中,这时玩家需要连续选"手を贷す"帮助她三次,便可救她出来,这样才能继续游戏。

原来她是《兵蜂》中各人善良意识的集合体,象征着岛上人希望的美露娜公主(メローラ姫),她希望主角能协助她和TWINBEE队解救岛上突然出现的危机,既然剧中角色来到,就答应她吧。

美露娜将自己的"实体"借予主角,记录一次后便正式开始游戏,离开神殿看见两名调查队员,打听一下TWINBEE队的下落便继续赶路,突然一阵黑雾吹过,两名调查员不支昏倒,孤独的主角唯有继续向前行,在电车站旁到一对奇怪姊妹,姊姊莫露达(モルテ)莫名其妙地送给主角一张车票后,便带着妹妹菲铃(フィーレン)离开了,这一切都是怎么回事呢……

跟着乘坐古怪的甲虫电车到达尼歌尼歌山车站(ニコニコ山乗り口站),在车站外发现倒地的TWINBEE,主角跳上机后,他便恢复知觉,刚醒来的他想试试机能是否正常,依着指示按键后便起程到煞拉蒙(シナモン)研究所向博士讲述情况,原来TWINBEE队在和DR华鲁莫作战时突然出现奇怪黑雾,担心岛民安危的TWINBEE队便放弃战斗到岛上分头视察。

TWINBEE乘员LIGHT到达某村落时,听到有人求救便赶往协助,及后他突然吩咐TWINBEE赶回研究所叫博士前来帮忙,后来TWINBEE飞上天后岛上的护罩竟突然启动,因此连LIGHT的位置也不能测定,结果拼了命才撞穿护罩,坠落到车站旁昏倒了。

说过情况后,博士才发现TWINBEE机仓内的主角,此时突然研究所接收到PASTEL(パステル)和WINBEE(ウイソビー)的所在地,TWINBEE于是便带着主角赶往协助作战。

第一章

一出门便出现第一名敌人,可以在此一试战斗系统。角色名字下的是AUTO(オート)指令,按下后便会不断作直接攻击,而画面下方的是时间显示棒,到尽头才可输入指令,(たたかう)是武器直接攻击,(ベルパワー)是要消耗BP的特殊技,会随着LEVEL上升而增加技能,(きょうりく)是合体技,不同角色之间有他们自己的合体技,要各使用者的时间显示棒齐满才可发动,但是不扣BP。说回故事,研究所旁有一间木屋,内有礼物和浴室,使用浴室可补充HP和BP,可利用它来升一两级LEVEL才起程。依着小地图向绿点方向前进便到车站,在车箱遇见莫路达姊妹,TWINBEE会提议让你去先探朋友马度卡(マドカ),那就选择"マドカの店に行こう。"两姐妹会在车站旁等你。主角到村中可发现很多商店,但店员全因黑雾而昏倒,至于旅馆则可免费使用,要靠这里和外面的自动售卖机来提升LEVEL和存道具。在旅馆附近发现马度卡的商店,她自告奋勇驾驶着机械人想跟外面的敌人战斗,当她在房内准备时可取店内的礼物,这名LV99的少女第一战就弄坏了她的机械人。准备妥当便到车站右方的小城,两姊妹此时正式加入,接着在城内知道两姊妹拥有超能力,并在城地下发现WINBEE,与此出现第一个BOSS巴比斯汤(バベツトン)。攻略法方面TWINBEE不断使用BELL POWER作主攻击,两姊妹则要使用合体技オールヒーリング作恢复和パワーフレア协助攻击,这样便能将他击倒。

打倒BOSS后,WINBEE告之PASTEL现处于迪沙多(テザート)中学内,而她则要往研究所修理。村内的商店已经复业,在道具店有非常重要的搅拌机(ミキサーA)发售,只要将打倒敌人时取得的水果在商店选"フルーツ换金"就可获得金钱。买得搅拌机后,可随时按SELECT选进入MEUN里选"ミキサー"弄出各种道具,而到饰物店可买到各种加强角色能力的饰物,只要在MENU画面选"つよさ",于"アクセサリー"便可装备。

中学位于村内有铁丝网围着的那座建筑物,经二楼内

的楼梯下到体育馆，发现PASTEL昏倒在地，BOSS那拖斯巴(ランドセイバー)也于此时出现，用对巴比斯汤的战法已可应付。救回PASTEL后再到车站，两姊妹这时便会离开，最后返回研究所后，博士将TWINBEE的近战能力加强，并进入第二章。

第二章

研究所旁有一块田地，将从怪物身上取得的种子种下，迟些便会发芽，再加肥料便可种出各种对BOSS战十分有用的道具。加入WINBEE我们现在到电车站买票到池鲁歌站(チルコタウン)，向地图北方的红点前进就会发现一座蓝色的建筑物比嘉东剧场(ビガロホール)。在二楼看台我方发现昏倒了的GREENBEE，再回到一楼舞台便遇到BOSS多宝路(テロベルト)，战术方面TWINBEE继续负责主攻，而WINBEE则不断使用BELLPOWERキュアタッチ及各种道具来恢复HP和BP。战胜后回到GREENBEE身边，他说要尽快找回MINT(ミント)，接着走到街外又遇到莫露达姊妹，而且菲铃更知道MINT的所在，多谢一番后便到西北方的游乐园，一入园内出现了一位布狗人，只要跟着它的方向前进便可，遇到战斗时要认清自己方向再找它的踪影。约绕园内由右至左走一周后，便会追到一间挂着"GUN"大牌的木屋，屋内布狗人胁持着MINT，TWINBEE将WINBEE抛向布狗将MINT救回，藉此还学会合体技"ぶんなげ"。出屋后便要与由布狗变身成的卡里路(ガブリエル)决战，GREENBEE要用BELL POWER"イダテンカプセル"令各人速度上升，WINBEE则要不断地恢复各人的HP和BP，道具的种类和数量要在平时留意清楚，不足的话便要立即在MENU搅拌出来，而TWINBEE永远也是主要攻击人选，战胜后便进入第三章。

第三章

回到研究所后，博士给予主角一件"转送装置"，它的功用是在户外任何地方能立即返回研究所，这时DR.华鲁莫突然在荧光幕出现，还向TWINBEE队提出到夕阳之公园决战。接着收到马度卡约会的邀请，主角立即作准备工作，到她的商店她便会带主角游玩一番，之后回研究所在木屋旁的位置有一个小篱笆，把石头打碎后可降落到下方，向右行会见到黄色键，在MENU选"ならびかえ"将GREENBEE调到最左方可让他来抛格斗棒，不过DR.华鲁莫和他的铁王MK3已在此恭候。突然，天空出现丝池(ツーズ)和莎丽蒂(サリュート)所驾驶的BT-01和BT-02，他们告知LIGHT的下落后便离开了，原想离开的主角们却被DR.华鲁莫喝住，还说想知黑雾的情报便要和他决斗，只要用对付卡里路的方法便可将他击败(在对话选项中选第一项三次来挑拨他会再对战一次，有信心的可一试)。胜利后向DR.华鲁莫询问黑雾的事，他却说什么也不知道后便飞走了。返回公园入口，向山上行，再绕到东南方就可进入流星村，村长带我们去见昏倒了的LIGHT，然后到村子的道具店买ハンマー・チップB和ミキサーB。返回研究所安放好LIGHT及叫博士将TWINBEE的近攻击强化后，便出发到尼哥尼哥山的遗迹，到车站屋顶把石头击碎就可前往山上的遗迹，遗迹内会发现到一块"碑文"。接着到达一座石门，利用GREENBEE的格斗棒抛向门附近的把手，那隔离房间的门便会开启，用脚踏室内的键把手旁的门亦会自动打开，再保持向前行到外面的小路，经过一处红色地面的山洞内，里面有间放置了大钟的房间，取钟后看过美露娜的石墙这章便完结了。

第四章

这章在开始时，发生了一场博士×××……的闹剧，之后解读石碑得知碑文中提及到美露娜公主，因此便乘电车到神殿所在的永久之门，但途中电车却发生故障，唯有暂停在池域比(チユーリップ)村。在村中的沙滩突然出现BOSS尼宝兹(ネブチユーン田)，这家伙拥有会扣去全体HP100的特殊技，要预先提升LEVEL及恢复道具，而WINBEE这时最好学会"キューティテット"，因为此BELL POWER能为全体同伴恢复HP，对战斗十分重要。打败首领及为村民除掉漏网喽罗后，电车已恢复正常继续行驶，驶走后莫露达问菲铃为何要弄坏电车，但菲铃的语气及行为却有异样。

到达神殿入口，首领骸拿路古(フィラルクロー)已在此，重复对尼宝兹的战术便可获胜，而和两位调查员谈话可获得リボン・バッチB。调查神殿入口后，美露娜会叫主角入内，直行就可和美露娜的意识交谈，但之前先到左右两方地区取礼物。美露娜给予各种情报后会请主角到南西方的妮加岛(レンゲ岛)相助，然后用剩余的力量将主角送到妮加岛。

第五章

到岛上与队友通讯后便遇上敌人，战胜后远方突然出现一名叫拿比斯(ラビス)的少年向主角掷石，解释过后他会要求主角拯救他的村子。答应过他，第二天就起程到北方的山洞，在山洞莎丽蒂一伙人会加入我方，两人的合体技"かつたいビーム"对喽罗十分有效。穿过水路落到下层会遇到BOSS三头火龙(ドラゴンヘッズ)，这家伙的全体火攻非常可怕，BT-02要用BELL POWER"バリア"来为

我方作3TURN有效的攻击防御，BT－01要使用道具为我方恢复BT和HP，主角则要不断使用BELL POWER攻击，将它打倒后村子便会恢复正常，记着要先到商店准备好才与莎丽蒂谈话到下一章。

第六章

得到BT－01及02的协助，主角可进入都会岛，各商店因黑雾的影响而没有营业，这时如进入中央广场首领娜塔丝（ナターッヤ）和巴雅丝（バイソン）会出现，事先要利用免费酒店提升LEVEL才好挑战。红色丝带的娜塔丝会不断使用辅助和恢复魔法，要利用对付三头火龙的战法先将她击倒，才对付巴雅丝，战胜后到街上与各人谈话，在街边抽奖摊位会遇见阿丝宝露（アップル），她要求主角到街上收集十张福引卷（抽奖卷）给她，可在地上拾取或到商店购物便可得到，如她抽不到想要的奖金就会将抽到“ハンマー・チップC”送给主角。在饰物店有各种最强的辅助饰物，其中“せつやくリング”可令BP的消耗量减半，主角一定要装上，准备充足便到酒店睡一觉。第二天早上收到博士的通讯，说岛上的护罩经已解除，以后按下□键不放便可在版图上迅速移动。回到研究所众人正在翻译碑文，本想到神殿找美露娜帮忙，但博士发现西北方有股异样的云层，于是决定先到那儿调查。

第七章

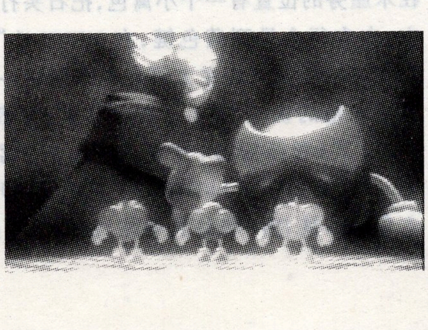
面临破产边缘的DR. 华鲁莫还想继承其野心，而主角亦已到达那古怪云层地域，绕着石级不停跑在中途会遇到一批游魂，其中一个竟然在卖道具。再向上走终于看见一座神殿，绕路走到神殿的前方，莫露达姊妹就在此处出现，而菲铃更向我们发动攻击，迫于无奈唯有与她们一战。莫露达会不断为菲铃恢复HP，甚至会使用复活魔法，所以要先全力将她击倒，队中GREENBEE要不断为我方加快速度和协助攻击，而WINBEE则不停地施放BELL POWER，TWINBEE继续主攻，等级在30左右便可击败她们。

昏倒了的菲铃身上出现了暗之钟（ダークベル），原来菲铃的异样是因暗之钟的暗之力所影响，它现在吸收了菲铃的力量，一般人已不能接触它，莫露达说了只能靠“光之钟”（シャインベル）及拥有“光之心”的主角。此时暗之钟竟把菲铃的灵魂也吸走了，而博士突然告之LIGHT在研究所出事了，焦急的TWINBEE队唯有先回研究所。受到暗之钟影响的LIGHT头痛欲裂，更向他的妹妹挥拳，并且捉着LIGHT叫主角开枪，中了麻醉枪的LIGHT昏了过去后，博士将由“光之钟”制成的射击器交给主角，再回天空神殿救出菲铃的灵魂。神殿门口莫露达会为主角们恢复状态及记录，进入神殿后反结界消除再直人便到一间有7个大门的房间，第一章的首领会在此出现，以现时LEVEL对付他已易如反掌。将他击倒后便会有一道门自动开启，内有一发光红色按钮，跳起按下它便会变成蓝色，按过后出外会遇见第二支BOSS，如此类推将7只BOSS干掉及把门内的键全部按成蓝色，为安全起见，可杀败一只后出外让莫露达恢复及记录，才再按制打下一只。将7间房的键全数按完后，这里的正式BOSS达斯多鲁便会出场，它会放令全体伤朗HP100的雷电，WINBEE的全体恢复BELL POWER要不时使出，而GREENBEE这时亦应学会了令一人防御力上升的BELL POWER“ハードカプセル”，要配合需要将各人防御力和速度提升，至于TWINBEE则不停使用最大威力的BELL POWER“ゴールデンハマー”来作攻击，打倒它后地板便会下降到神殿下层。下层内有一个门，将附近的怪物全部干掉便会开启，再沿路杀敌不断向前进就会到达一间黑房（在这里请搅拌好各种恢复道具），沿着两旁红灯路直行就会遇到最后BOSS古利多（グリード）。他原来竟是来自主角同一个世界，因想成为世界支配者而被暗之钟召唤到此，要对付这魔头，每人的LEVEL最好有40或以上，达至此等级WINBEE便会有“ハートフルシフォン”此BVELL POWER，这技能令全体敌人受伤同时作全员恢复HP，而GREENBEE就要不断使用加强防御力及速度的BELL POWER，TWINBEE方面时使用最强技巧去攻击。先将左右两方的喽罗干掉，接着再去攻击古利多，由于他能作3段变身故此道具要分配妥当使用，而每变一次形态GREENBEE的辅助技就要再次使用，留意各人的HP和BP值，恶战一番终于都能将它打败。

终章

干掉古利多后，各人的灵魂也得以释放，LIGHT清醒后第一件事竟是向莎丽蒂……，PASTEL大骂他哥哥是“异态之……”并施以重拳，此时美露娜公主出现并露出忧伤表情，原来暗之钟在混乱中落到DR. 华鲁莫的铁王MK3上，而且还准备放下毁灭全岛之炸弹，LIGHT立即向主角借出“光之钟”并扔向铁王MK3将其消灭。世界终于恢复平静，美露娜公主也恢复笑容，而主角向各人告别后经永久之岬的神殿返回自己的世界，动画片中的居民亦开始自己的新生活。

THE END



彩のラブ情歌

《彩之情歌》这部作品想必大家已经玩过了，在此并不向大家奉送“片桐彩子”的攻略，而是把其它几位人物的攻略方法向大家作一介绍，并且包括她们的迷你游戏，只玩过主角流程的“心跳”FANS 可以依据此攻略完成其它角色。

机种:PS、SS	类型:SLG
厂商:KONAMI	媒体:CD－ROM

秋穗&如月&朝日奈三人的攻略流程

秋穗篇

①9月26日

强制事件发生



②9月27日

强制事件发生

③ ①、②事件发生后

前往吹奏乐部，听以下的几首歌曲。

顺序如下
“新曲について”
“虹野について”
“サッカー部について”
“补欠の先辈について”×2

④ ③事件成立第2天

去吹奏乐部，选“新曲について”

⑤10月3日

在教室与好雄前往吹奏乐部。

⑥10月4日

强制事件发生

如月未绪篇

①文艺部行

强制事件发生

② ①事件后

本校舍廊下20%，部活动廊下20%，文艺部部室60%的确率事件发生。

③ ①事件后

体育馆内发生（晚间会来电话）

选项：话す→セリフを觉えてたことについて→话す→今年演剧部の演目について or ステージを见る→话す→演剧が好きかどうかについて→话す→文艺部を选んだ理由について

④ ③事件后

在体育馆确认如月进入演剧部

⑤ ④事件后

在体育馆内注意如月便可

选项：话す→演剧部のけいこについて→话す→决めポーズについて

→ 振り付けゲーム

⑥前事件达成后的第二天（前面的迷你GAME须达成两段以上）

→ カルトマン

朝日奈夕子篇

①9月26·27日

强制冲撞事件发生

②9月29日

向好雄了解朝日奈夕子

③9月30日后

向朝日奈教室移动，途中两次遇见她。





④ ③事件后

发现朝日奈正在教室里为马上的考试作一些“必要的”准备。



⑤ ④事件后

向朝日奈教室移动

⑥ ⑤事件后的第二天

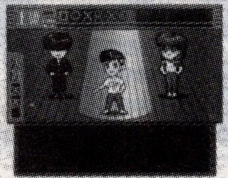
迷你游戏达到“相槌”的评价

⑦ ⑥事件后的第二天

被好雄推荐到“笑的大会”，在体育馆进行大会的预选赛，此时必须出现才行。

秋穗&如月&朝日奈三人的迷你游戏集

振り付けゲーム

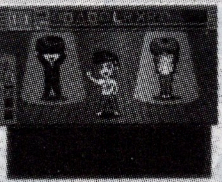


为了帮助如月未绪可以进入演剧部，现在要和他一同进行训练，练习的内容非常多，但大体上是对于按键的组合，这里可以说是要考验玩家的记忆力。

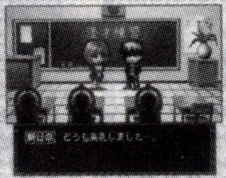
初级	1小组4回机会
	2小组2回机会
	3小组2回机会
	4小组2回机会
中级	5小组2回机会
	6小组2回机会

中级	最初的游戏时会有一次任务的追加，但只会出现在第3组。
上级	达到最高难度时，随时可能会有任务的追加，而且次数是10。

在进入上级的练习时，许多的题目需要大家快速地按键，而且不能有任何错误，一旦失误需要从头再来。



漫才ゲーム

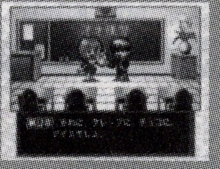


类似于中国相声的日本“笑の大会”，玩家控制主人公与协助者一同去争取胜利。

相槌

这是最初达到认可时获得的评价，与中国相声中的捧哏角色基本相同，帮助协助者去让听众们欢笑。

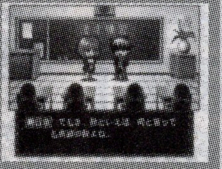
此角色必须抓住时机才能说话，以免引起观众的反感。



突っ込み

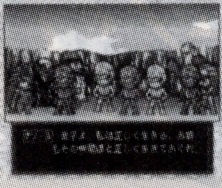
这是最终达到认可时获得的评价，与中国相声中的逗哏角色基本相同，以自己为主体和协助者一同达到目的。

此角色必须说许多的话，所以要有较好的日语基础。



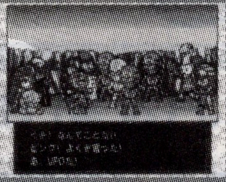
カルトマン

以下是演剧部的演出时会出现的分支和选择，按自己的想法去安排吧！

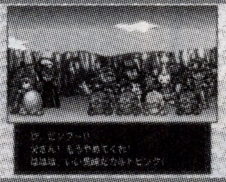


グッドエンドその1

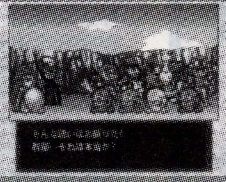
①私のことはいいから……
→“くそ！なんてことだ！！”



②うるさい！
→“ぴ、ピンクー！！”



③帝国の干部として……→
“そんな诱いはお断りだ！”



グッドエンドその2

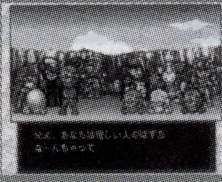
①私のことはいいから……
→“くそ！なんてことだ！！”



②うるさい！
→“父さん！もうやめてくれ！”

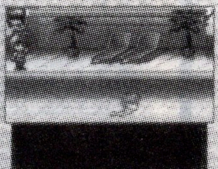


③む、息子よ……
→“父よ、あなたは优しい人のはずだ”



水泳

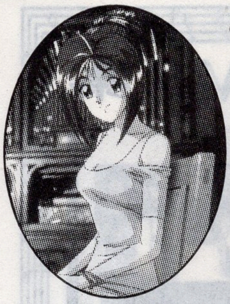
利用○和×键组和来进行游泳比赛的迷你游戏，尽全力去减少所需的时间，这样才能获得胜利。



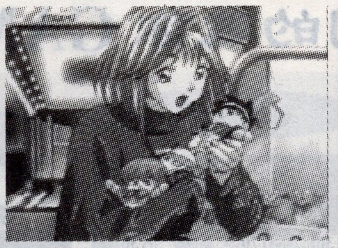
写真ゲーム

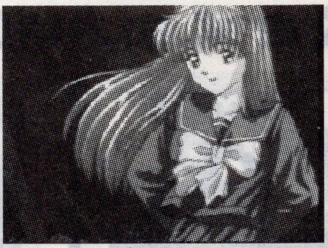
用照相机去抓拍各个角色的一举一动，只有优秀的相片才能进入到摄影作品的比赛中。

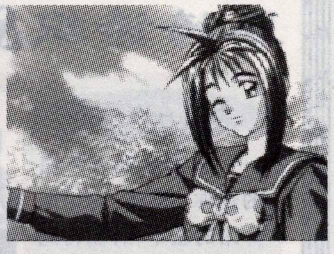




随时随地都会发生的众多事件！







藤崎诗织&古式由加利的攻略流程

藤崎诗织篇

①9月26日

进入教室中

↓



⬆在教室里与藤崎诗织第一次见面。

②9月27日

诗织必在教室中

↓

③9月29日

进入教室中

↓

心跳系列的代表性角色

④9月30日

在教室里70%的确率发生

↓

⑤10月1日

在最初移动时，会与诗织相遇，这是必要的强制事件场合。

↓

⑥10月2日

在最初移动时，会与诗织相遇，这是必要的强制事件场合。

↓

⑦10月3日后

在屋外100%确率发生

选项：话す→实行委员の仕事の进み具合について×2
话す→实行委员の仕事の进み具合について→话す→气になることについて を实行する→不良战

⑧战斗后第二天

与番长作最终的决战

古式由加利篇

①9月29日

由好雄来向主人公介绍古式，此日行动五回合后，必须向テニス部移动。

选项：古式の编み物デモ→话す→编み物について→话す→编み物について

↓

编み物ゲーム





② ①以后

去テニス部部屋，在此会与秋穗见面，交谈后会直接进入此情节。

③上述条件达成的第二天

通过以上的所有情节，便会自动进入

↓

みのりと对战发生

④迷你游戏胜利

去テニス部部屋，在此于虹野见面。

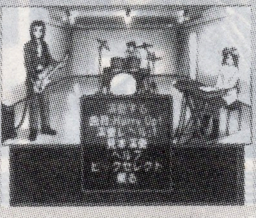
⑤ ④以后

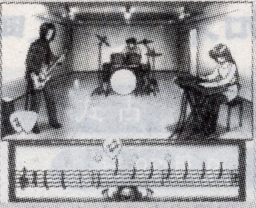
古式会在以下地方按一定确率出现：廊下30%、中庭30%、部屋前40%。
此事件必须在④的情节达成以后。

藤崎诗织&古式由加利的迷你 GAME 集

ギターーゲーム

本篇的演奏乐曲的迷你 GMAE，与后面介绍的基本相同，得到最高等级的评价也可以获得所有女主角头像的拔片，要想了解玩法，去看一看后面的具体攻略。



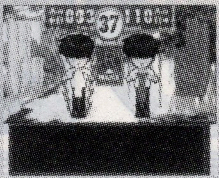




レベル	本编中	おまけモード
1	コナミマークビック	演剧部部长ビック
2	黄色ビック	プレイヤービック
3	チェック模样のビック	纽绪ビック
4	クリスタルビック	秋穗ビック
5	バタフライビック	古式ビック
6	黑玉ビック	朝日奈ビック
7	赤×ビック	如月ビック
8	白×ビック	藤崎ビック
9	ブラウンビック	片桐ビック

编み物

对于编织物的要求如下	古式的要求如下
130 以下	约 100
130 以上 170 未满	约 130
170 以上	170



这是一个织毛衣的迷你 GAME，想达成古式由加利的 END 的朋友们必须通过这一关才行，表中是此 GMAE 的一些资料。

最初的 1 回，1 本未满	奖励 3 本
最初的 1 回，1 本以上 2 本未满	奖励 5 本
最初的 1 回，2 本以上编	奖励 7 本

番长战

这是与番长战的所有相关资料，为了看到 END，努力吧！

攻击时间

番长的攻击间隔	6 秒（攻击时，番长的身体会发出闪光，通过这一特点可以了解番长的素早，有利于攻击）
己方的攻击间隔	2.5 秒
防御时间	4 秒（在此时接受攻击均无效，一旦 4 秒过后无效）

HP

己方的 HP 10000（但也会有所变化）
番长的 HP 65535

番长攻击力

名前	条件	效果
猛虎炎舞	穿着对应的服装	3000 ±255
袖龙	穿着对应的服装	3000 ±255
气孔波	脱掉外衣	5000 ±255

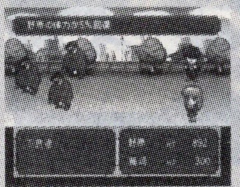
己方的技表

名前	回数	效果	修得方法
炎の煽み物	无制限	4000	编み物得
			炎モードを出得
怒りの里拳	无制限	4000	漫オゲーム得
魅惑のダンス	1、2 回	敌 12 秒内石化	振り付けゲーム得
	3 回	见切无效	
	4 回	无效	
マリアッチ炮	无制限	4000	无条件（基本技）

己方的道具一览表

名前	回数	效果	入手场所
レーザー跑	1 回	12000 ±255	科学部部室
	2 回以后		
		0	
メガトン辞书	3 回	6000	文艺部室
	4 回以后	（药品效果随机）	
火药	3 回	6000 ±255	体育馆
	4 回以后		
赤い药品	1 回	HP 全恢复	科学部室
绿い药品	1 回	HP 减半	科学部室
黄色の药品	1 回	水晶化	科学部室
カルトスーツ	1 回	最佳状态	体育馆

不良战



与诗织一同守护高校，使其不被不良少年所侵犯，此迷你 GMAE 与 RPG 中的战斗相似。

攻击时间

不良的攻击间隔	4 秒（攻击时，敌人身体会发出闪光，通过这一特点可以了解他们的素早，有利于攻击）
己方的攻击间隔	3 秒
防御时间	2 秒（在此时接受攻击均无效，一旦 2 秒过后无效）

攻击力

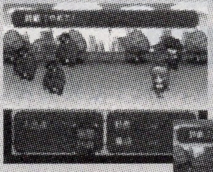
己方的攻击击	300 ±16
不良的攻击	300 ±16

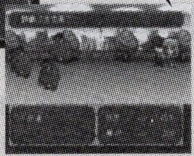
HP

己方的 HP	1000
不良的 HP	1200

藤崎诗织的援护

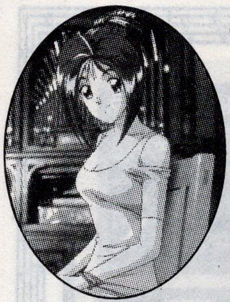


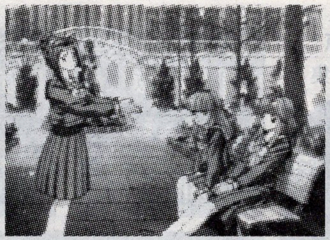




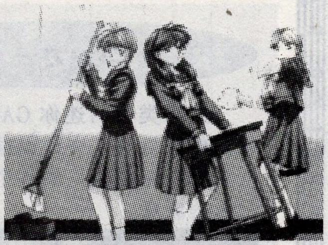
在战斗中，主人公与不良少年战斗，诗织偶尔的援护有时能起到很好的效果，例如使敌人攻击力 1/3 下降，或主角体力 1/3 恢复。

性格各异的角色让人难以捉摸！









与纽绪结奈一同踏上征服世界的道路

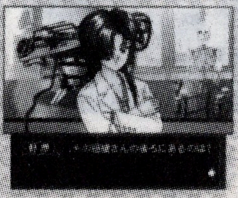
纽绪结奈篇

①最初前往科学部

纽绪结奈正巧也在科学部中

② ①发生后(9月中)

纽绪结奈会在以下地点按特定确率出现：本校舍廊下30%、部活栋廊下30%、科学部室60%



◆在教室里当选择纽绪身后的激光炮时……



◆纽绪全身心的投入为主角介绍自己研制的激光炮。

③ ①发生后(10月中)

去科学部时正赶上实验失败的纽绪飞出屋子

④ ③发生后

在向电脑部前进时，会确认纽绪结奈正在电脑部中，进入屋子，情节自动发生。

⑤ ④以后

在电脑部中正赶上纽绪在为实验没有成功而生闷气，所以主角就……

选项：話す→电脑部について→ゲームをやらせてもらう

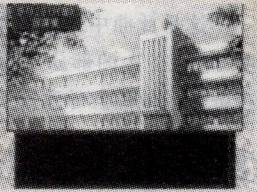
→ スター★クラッシャー

“スター★クラシャー”进行3回后选择、“話す”→“ゲームについて”实行

⑥ ⑤以后

→ コンカー

放课后篇的开始

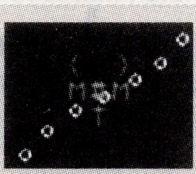


GMAE本篇结束之后，如达成上述条件，会进入“放课后篇”，在此可与纽绪结奈完成“世界征服之道”。这些情节主要发生在电脑部中，所以在此就不作具体介绍了。

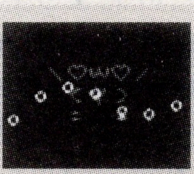
纽绪结奈的迷你GAME集

スター★クラッシャー

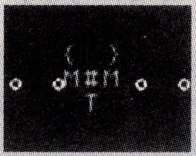
这是一个射击的迷你GAME，敌人的种类并不是很多，但是在武器攻击的种类上是有所变化的，在右表中我们对敌人的各种类型进行了介绍，对大家在玩此迷你GAME时有所帮助。



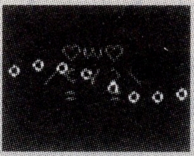
赤色的敌人
弹速度……4
弹频率……10
弹种类……低速回转



赤色的BOSS
弹速度……4
弹频率……10
弹种类……高速回转



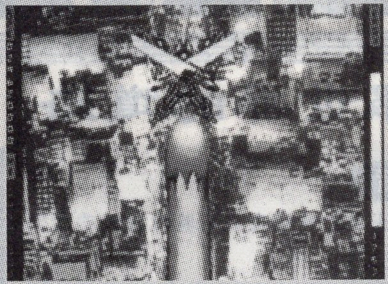
绿色的敌人
弹速度……4
弹频率……15
弹种类……左右一定



绿色的BOSS
弹速度……5
弹频率……7
弹种类……中速回转

コンカー

射击类型的迷你 GAME，驾驶纽绪制作的机器人去征服世界，在这里向大家介绍机器人的各个性能，以及敌人的弱点。



左拳的攻击特点
快速并且火力密集





右拳的攻击特点
速度慢但是攻击力高

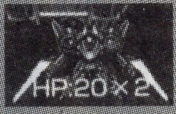




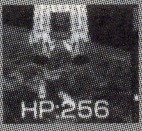
BOSS ミカエラ
两翼是弱点

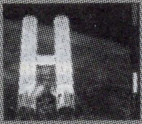


BOSS ミカエラ
两肩是弱点



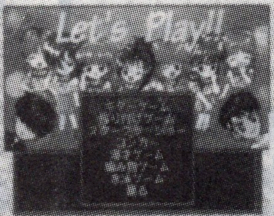
BOSS 都厅ロボ
拥有耐久力高的优点，其两翼发出的导弹拥有强大的火力，但是也可以利用此导弹来攻击 BOSS 本身，具体方法是面对飞来的导弹进行键连打。





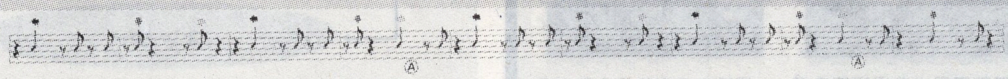
ギターゲーム

这是本游戏中最难的迷你 GAME，通过各个键的组合来成为最好的吉它师。要想达到这种评价，可以参考下图中的乐谱，在哪里要进行按键，我们已在乐谱中标明。



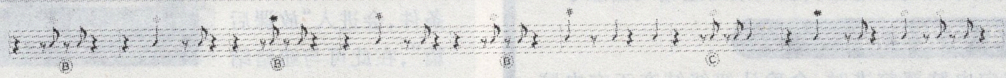


①



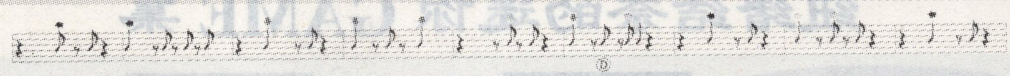
这是此曲中最为简单的第一部分，开始的四小节会进行两次的重复，这需要大家在游戏时仔细聆听才行。在 A 的部分，这里音乐是会很缓慢的演奏，于此的操作可以说是对玩家乐感的一种考验，一旦按键快或慢都会导致第一部分的演奏失败。

②



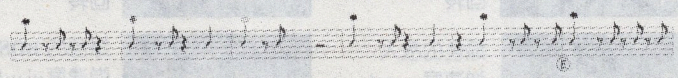
本部分在整个乐曲中是会进行三回连续演奏的，这里的音乐并不算很快，但是对于节奏的掌握却是本部分考验玩家的重点，按键的时间要迅速而且准确，这样才能使吉它的节奏能够跟上整个乐队的演出。

③



迷你游戏中最难的一个部分，是否能够成为最优秀的吉它师，主要看玩家在本部分的演奏表现，本部分中许多的按键需要连续并且有节奏才行，没有很好的音乐感觉是不能完成此部分的操作的，并且此部分是会有一次重复演奏，这需要玩家注意。

④



最后的一个小节，虽然不是很长，但是难度也是比较大的。在操作上，方向键的输入不能有失误，一旦有错误发生，会使得前面的演奏全都没有效果，所以此部分考验玩家能否有比较优秀的心理素质。全部曲谱完结后，可以获得游戏中所有女角色头像的"拔片"。

BLAZE & BLADE

机种:PS　厂商:T&ESOFT　类型:A·RPG　媒体:CD-ROM

BLAZE 基础知识 BLADE

操作方法

○键	使用特殊技能
×键	跳跃
□键	攻击
△键	呼出 ICON
L1 键	视点向右回转
R1 键	视点向左回转
L2 键	视点向下移
R2 键	视点向上移
L1 键+R1 键	拉远视点
L2 键+R2 键	拉近视点
L1 键+L2 键	开关自动追踪视点
R1 键+R2 键	将北方定为画面的上方
SELECT 键	使用魔法
START 键	呼出主画面

游戏开始的方法

一、首先在角色制作处(キャラクター作成)选择自己喜欢的角色,总共有八类不同职业,每种职业均有不同的特性,而男和女的能力值是没有分别的。选好后就改个名字给他(她),然后选择角色说话时的语气(性格)和属性。

二、接着计算他(她)的能力值的 BONUS。注意这里有三张纸牌,按○键开牌,牌上的点数最大是六点,最高可取得 18 点,若是玩者对点数不满,可以重新来过,直到满意为止。

属性表
火←→水
地←→风
光←→暗
圣←→邪

三、认为点数 OK 时,就可将其取得 BONUS 加上角色的基本能力值,这对角色日后的成长是有很大的影响,将所有的点数加上后,就记录在 SAVE 卡上,从此玩者就用这个角色作战,当然玩者是可制作多个角色啦!

要如何交换宝物

在普通游戏中,交换宝物是很平常的事情,只需要几名角色所携带的道具进行交换便可,但是基本上这游戏是不能交换任何宝物,要将自己取来的宝物交给其他战友的话,必须以拍卖的形式来交换。所谓拍卖,即是价高者得。那就要看看自己有没有钱了。

若玩者要取得对方的武器,首先选择 ITEM UTILITY(アイテムユーティリティ)中的 AUCTION,然后读取自己角色的记录和对方的记录,待对方将卖出的物品拿出,若是适合自己用就以高价买入,当然是价高者得(这样也可以进行许多位玩友的拍卖会),当完成了买卖后就将现在的记录再记录一次,这样就可以使用买回来的武器了。(注:只能买卖武器和装备)

如何使用魔法?

如果玩者选用了可以使用魔法的角色,那便可在设定的画面中装备已学会的魔法,按下○键发出魔法,又或在战斗中按着 SELECT 键,再输入魔法的指令,之后放开 SELECT 键便可。而魔法指令可在后面表中看得到。

BLAZE 序章 BLADE

在姆保尼亚大陆(ムーブレシア)的北部,有一块叫霍尼亚(フォレシア)的地方,这里充满大自然的气息,而且还有"魔导"的文明存在,被人们称为"魔导"的文明是由拥有强大力量的十二位贤者操控。由于有这魔导力量支配了大自然,使人人都抱有希望,相信这个安定的世界可永远延续下去。

可是,相信这个安定的世界的人开始寻求力量,这种可怕的欲望使魔导力量暴走,这个繁荣的世界因此在一夜间消失……

直到现在,人们都称此地为"禁断之地",在这里只留下数多个遗迹和因魔导力量暴走而生的魔物。由于这里有一个"遗迹里有不少宝藏"的传言,令到不少冒险家都向这个"禁断之地"进发,各自寻求自己的梦想……

游戏一开始就在宿屋里行动,这里是全游戏中最安全的地方,不论是记录游戏进度、回恢体力,甚至是宝物鉴定都会在这里进行,而且在宿屋的 1F,有一个集结不少冒险家的酒场,玩者可在这里得到不少情报,由于这游戏并没有限定要去的地方,故此可以打探好情报后才决定到那里冒险。如果将不用的宝物放进自己房间的宝箱里,另外 HUNTER 专用的草药,可在 1F 的小女孩处买取,千万不要忘记啊!

可选的角色

注:基本能力值根据以下数值来看

(腕力/知力/精神/敏捷/体力/魔力/运气)

职业:FIGHTER(战士) 能力:无 基本能力值:13/8/8/9/11/8/9 特殊技能:用盾防御物理攻击	职业:PRIEST(僧侣) 能力:无 基本能力值:9/10/13/9/8/13/11 特殊技能:使用恢复系的魔法
职业:HUNTER(猎人) 能力:可见到隐藏通道 基本能力值:12/8/9/10/11/8/9 特殊技能:使用道具	职业:ELF(妖精) 能力:解开弱的封印 基本能力值:11/10/10/9/9/12/9 特殊技能:使用魔法师的魔法
职业:THIEF(盗贼) 能力:可开启简单的锁 基本能力值:10/8/9/13/9/8/12 特殊技能:行走时可 DASH	职业:WIZARD(巫师) 能力:无 基本能力值:8/13/12/9/8/14/10 特殊技能:使用魔法师的魔法
职业:DWARF(矮人) 能力:将岩石破坏 基本能力值:14/8/9/8/15/8/9 特殊技能:用盾防御物理攻击	职业:FAIRY(精灵) 能力:不会受到地面攻击的伤害 基本能力值:6/10/10/13/6/11/16 特殊技能:使用妖精的魔法

所有职业的武器一览表

BLAZE 战士 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ノーマルソード	24	+7	ブラッドソード	960	+20
ブロードソード	64	+12	ダークブレード	1140	+52
ロングソード	116	+18	ダマスカスブレード	660	+70
クレイモア	380	+30	デュランダル	2610	+80
シルバーソード	456	+28	エクスカリバー	3294	+72
フレイムソード	672	+36	レーヴァテイン	4124	+87
アイスファルシオン	692	+34	アンスウエラー	6460	+60
ライトニングブレード	676	+38	フエンリル	8502	+121
アースサーベル	722	+32	ケルビムブレード	12376	+128
ソルブレード	924	+44	ミストルテイン	9140	+110
ドゥームソード	970	+10	ガーディアンソード	1750	+75

BLAZE 矮人族 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
トマホーク	26	+8	ファングアクス	764	+60
ハンドアクス	146	+13	クレセントアクス	1926	+81
バトルアクス	256	+20	オウガアクス	1204	+84
グレートアクス	656	+28	ライフイーター	1426	+40
ファインアクス	588	+29	フリーズアクス	2364	+116
バイキングアクス	924	+48	ヴォーパルアクス	4200	+80
ハルバード	1224	+58	デビルアクス	6226	+90
ブレードアクス	2174	+67	ベルセルク	3370	+110
シルバーアクス	1060	+48	パワーズアクス	10424	+140
ポイズンアクス	960	+52	グルヴェイグ	7742	+146

BLAZE 盗贼 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ダガー	28	+5	ゴールデンハルパー	1100	+36
グラディウス	66	+9	ブラッドダーク	2312	+42
ダーク	116	+14	オリハルコンダガー	1388	+30
マインゴーシュ	230	+18	デスシックル	6178	+20
キャッツクロウ	360	+21	ミストダガー	3446	+72
シルバーダガー	456	+19	ナゲルリング	3310	+81
シーブスダガー	780	+26	ファブニール	8332	+92
ブラックジャケク	1100	+30	ドミニオンダガー	10350	+101

BLAZE 僧侣 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
クラブ	20	+5	エルダーメイス	1090	+50
メイス	68	+9	デビルメイス	3758	+55
フレイル	118	+13	アンバーメイス	1524	+62
ウォーハンマー	178	+19	ジャッジメントメイス	3290	+70
ボールハンマー	356	+28	ウイッシュハンマー	4330	+65
モーニングスター	468	+34	ガブリエル	2304	+62
ストライクセプター	506	+40	セラフィムメイス	10108	+104
ホーリーメイス	948	+46	トールハンマー	8350	+95

BLAZE 巫师 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ウッドスタッフ	24	+5	イビルスタッフ	1968	+43
アイアンスタッフ	214	+12	メテオスタッフ	996	+40
ホーンドスタッフ	160	+14	ムーンスタッフ	3282	+58
ファインスタッフ	238	+16	ガイアスタッフ	4280	+66
クリスタルスタッフ	1912	+80	ディバインスタッフ	3300	+72
ウィザードスタッフ	538	+24	エンシェントスタッフ	6436	+82
ルーンスタッフ	948	+29	バハムート	11566	+92
ミスリルスタッフ	1048	+36	アポリオンスタッフ	9744	+121

BLAZE 妖精 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ショートソード	22	+6	スパークレイピア	1084	+56
レイピア	78	+9	アースフルーレ	1232	+60
エストック	348	+24	アイスヴェルダン	1302	+65
ファインレイピア	240	+20	ソウルイーター	2276	+60
ポイズンレイピア	524	+26	カオスレイピア	4792	+76
シルバーレイピア	979	+32	ヴァルキューレ	3682	+80
ミスリルレイピア	704	+40	スローンズレイピア	10304	+102
フランベルグ	896	+52	ガリアンソード	6190	+95

BLAZE 猎人 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ショートボウ	20	+5	ライトアロー	844	+58
ノーマルボウ	64	+7	エルブンボウ	2242	+65
ファインアロー	216	+15	ファルコンアロー	1400	+50
ロングボウ	298	+19	シャドウアロー	2120	+72
クロスボウ	444	+22	アルテミス	3368	+86
ハンターアロー	798	+41	ラレイエアロー	7054	+92
コンポジッドボウ	1564	+82	ヴァーチャーズアロー	9490	+96
ウインドアロー	944	+50			

BLAZE 精灵 BLADE

武器名	价格	攻击力	武器名	价格	攻击力
ロッド	20	+5	ヒールロッド	808	+42
ジュエルロッド	100	+10	レインボーロッド	2926	+46
フエアリーロッド	638	+14	ドレインロッド	1916	+40
クリスタルロッド	358	+20	スターロッド	3324	+52
シルバーロッド	270	+28	イシュタルロッド	5244	+62
フレイムロッド	992	+34	ユニコーン	1496	+71
アースロッド	1420	+48	エンジェルロッド	7248	+99
ウインドロッド	1576	+56	アルケミストロッド	9164	+82

所有职业的装备一览表及各角色魔法使用

鎧

防具名	价格	防御力	魔防
ブロンズアーマー	166	+10	—
チェインメイル	228	+18	—
ブレストプレート	264	+24	—
フルプレート	478	+33	—
ナイトアーマー	676	+37	—
シルバープレート	852	+42	+12
ミラーアーマー	1186	+52	+31
ドラゴンメイル	3272	+65	+14
ミラージュアーマー	2166	+68	+22
ブラックアーマー	1964	+70	+38
デーモンメイル	8972	+40	+40
マスターアーマー	4956	+88	+24
エンシェントアーマー	3504	+70	+52
ディバインアーマー	5640	+104	+88
ガーディアンアーマー	2682	+95	+74
パワーズアーマー	10864	+110	+80

服装

防具名	价格	防御力	魔防
レザーアーマー	36	+5	—
ファインレザー	234	+14	—
レザーガード	190	+13	—
ファインガード	244	+18	—
シーブズガード	570	+26	+6
エルブンガード	2196	+55	+41
シルバーガード	1004	+48	+21
ルーンガード	1534	+60	+21
リフレックス	1132	+66	—
ライフガード	2202	+76	—
ディバインガード	4294	+81	—
ダークガード	3790	+78	—
ムーンガード	4312	+86	—
ソルガード	3308	+85	—
エレメンタルガード	7494	+97	—
ヴァーチャーズガード	9944	+122	—

斗篷

防具名	价格	防御力	魔防
ローブ	72	+5	+2
ファインローブ	170	+8	+4
クィーンローブ	788	+32	+11
ビショップローブ	610	+24	+16
ウィザードローブ	638	+24	+8
アースローブ	1054	+32	+40
ヒールローブ	1266	+36	+34
ホーリーローブ	2328	+60	+36
マインドローブ	1754	+72	+21
デモンローブ	8619	+28	+51
エルダーローブ	3855	+81	+60
シャドウローブ	2416	+62	+42
ファントムローブ	7708	+60	+40
ガーディアンローブ	4724	+92	+90
エンシェントローブ	3716	+80	+76
スローンズローブ	9970	+130	+97

盾

防具名	价格	防御力	魔防
ラウンドシールド	290	+3	—
ナイトシールド	472	+10	—
リフレクトシールド	688	+12	+16
アースシールド	874	+18	+12
ルシファーシールド	8530	+40	+8
セラフィムシールド	8596	+38	+32
エアーシールド	868	+18	+12
アイスシールド	868	+18	+12
フレイムシールド	868	+18	+12
ガーディアンシールド	3424	+31	+18

去寻找最强的装备吧!

ウィザード・エルフ的魔法

魔法名称	使用方法
ファイヤーバレット	○△○
スパークバレット	△□○
ウォーターバレット	×△×
ストーンバレット	□△□
ストライキング	□×○
ライトボール	○+△△○
ダークウェイブ	□+×□×
スマッシュ	××△△
マジックミサイル	△○×□
エンチャントウェポン	○□×△
ブレイズ	○△○□□○
ライトニングボルト	△□○△□△
ブリザード	×△×□□×
ポイズンクラウド	□△□×△○
エクステンドスペル	□△○□×○
マジックレイ	△○×□×○△○
シャイニング	○+△△○△□△×△○
ダークブレス	□+×□×○△□○△○
ティスペルマジック	□○△×□○△○
ペトリファクション	□△×○○×△□
エクスプロージョン	○△○□□○△△+○○
サンデーボルト	△□○△□△○△+○
フリーズビースト	×△×□□×□□+×○
アースジャベリン	□△□×△□○×○
テススペル	□×○△□×○△□○×△○

テレポート	△×○□□+×△+○□+×+△+○
カオスフレア	□+×□×○△□○△□○×○
メテオスマッシュ	×△□×△○×□○×□○△
未知	○+△△○△□△×△×△△△+○

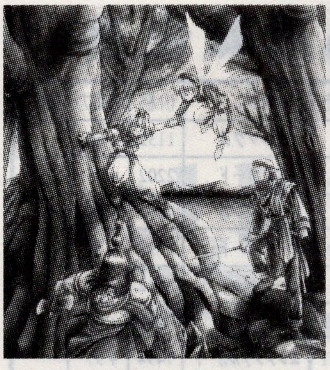
リザレクション	△○○□△+○□+×○○
エナジーリカバー	□×△○□×△○□×△○
リインカーネーション	△○×□△+○×+□△+○×+□×+□
コールエンジェル	△○□△○×□○×□△○

プリースト的魔法

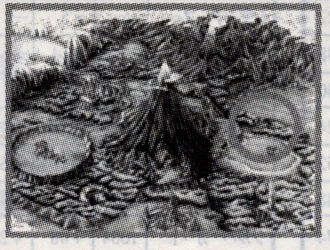
魔法名称	使用方法
ターンアンデット	×△△
ヒーリング	△○○
プロテクション	□○□
レジスト	×○×
ディテクトアライメント	□×○
リフレッシュ	△○○○×□△
ティテクトエネミー	○×□
アンチポイズン	△○○××○
アンチパラライズ	△○○□□○
アンチフィーブル	△○○△△○
サニティー	△○○○○○
リストア	△○○○○△△○
バリアー	○△□×○△□×○
レジストフィールド	○×□△○×□△○
ストーンフレッシュ	□○×△□○×△
レクイエム	×△△△○×□
ホーリーワード	×△△□+×△+○
リムーブカース	△○○○△○△+○□○△×
リムーブサイレンス	△○○○×○×+□□○△×
リジェネレイション	△○○○○△△○△○

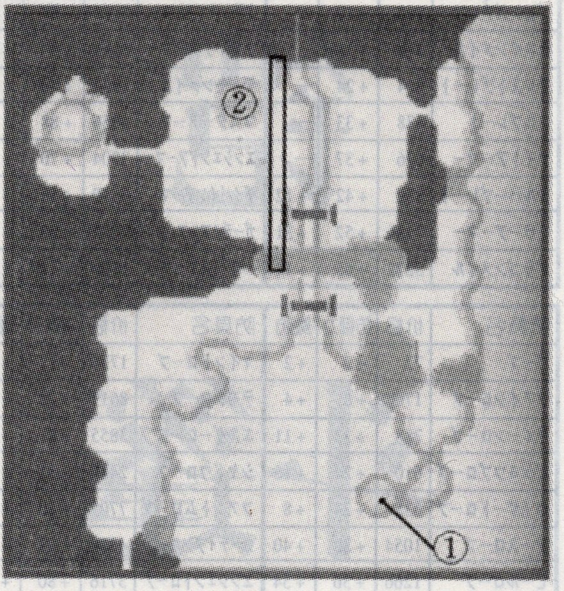
フェアリー的魔法

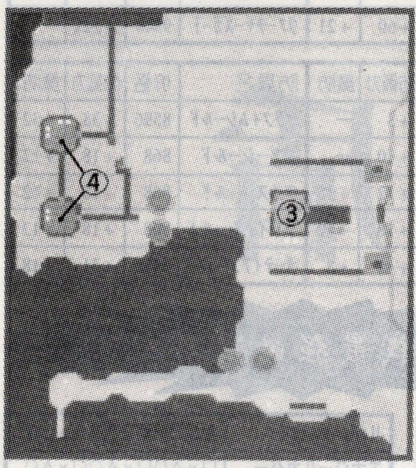
魔法名称	使用方法
スリープ	□□○○
スロー	□○××
ヘイスト	□○△△
エンチャントファイヤー	×△○×△
エンチャントアース	×△□×△
エンチャントウインド	×△△×△
エンチャントウォーター	×△××△
チャーム	□□△○×□
サイレンス	××□△○×
マジックシェル	△□××□△○
レビテート	□○××△△△△
シールド	×○△△○×○
ヘビースロー	□○××□△○×
クイック	□○△△□△○×
インビンシブル	×△×△×□△×○△
アンチサークル	□△○×□△○×□○
サモンウォーター	□+×○+△×××××××○
サモンファイアー	□+×○+△○○○○○○○○
サモンウインド	□+×○+△△△△△△△△△○
サモンアース	□+×○+△□□□□□□□□○



遗迹之森 QUEST 1 FOREST OF RUINS





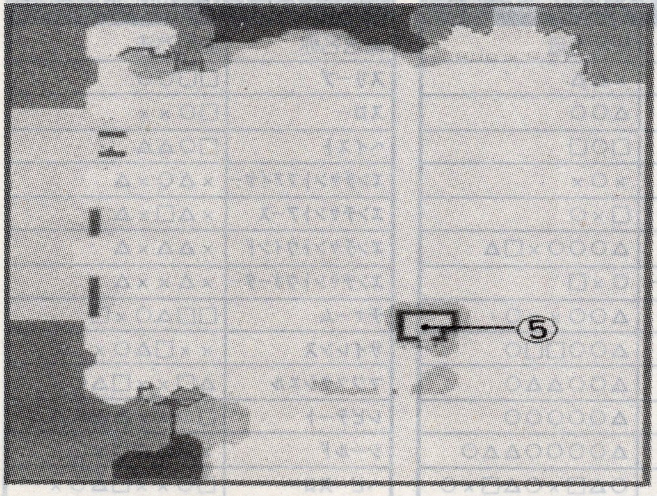


1. 在 MAP1(即湖畔的草原)的右下方,经过浅水到尽头,在一个小沙滩上有个石像,称为“称号石像”,在那里调查后,可将玩者击倒敌人的数目统计并取得称号。

2. 在 MAP1 的上方,将山丘上中央的石像推开,当打倒中 BOSS 后经魔法阵返回此处。

3. 在 MAP4(沼地)的右下方,将木栏击破后继续前进。

4. 进入 MAP5(森)的左方小屋内,取得“地下室之键”,然后进入小屋内的地下室取“伐采场之键”。



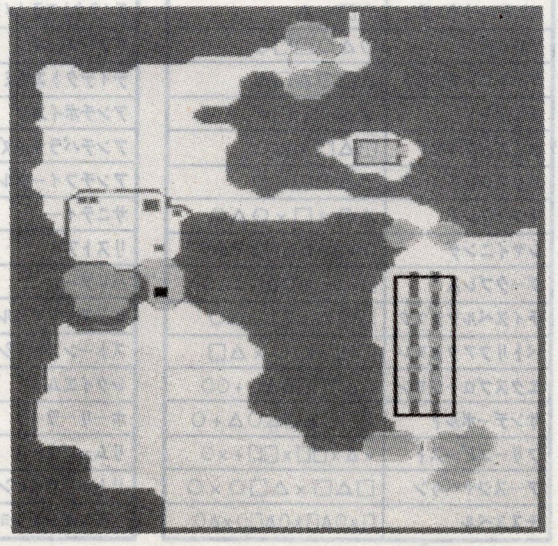
在 MAP5 的左方小屋旁边,有一条柱和一个井,在柱的顶部有闪光,其实那闪光就是“熊之键”的所在,取得它必须二人合作才可(即二人玩),PLAYER1 跳进井中,PLAYER2 则在井旁调查,选其中一个答案,直到 PLAYER1 弹上半空,在 PLAYER1 落地时取得,取得此键便可到小屋内的地下室打开黑宝箱。

5. 利用“伐采场之键”来到 MAP6(伐采场),在中央处找到一位受了重伤的人,与他谈话后可向上行打中 BOSS。

中 BOSS 攻略法

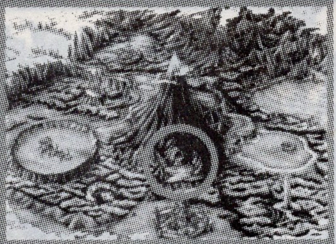
首先将 BOSS 两旁的大熊击倒,然后小心回避它的突袭,在它停顿之际才攻击它,最好就以二人与它战斗(即二人玩),一负责引开它注意,另一就以魔法攻击它。击倒它后取得“奇妙石版”。

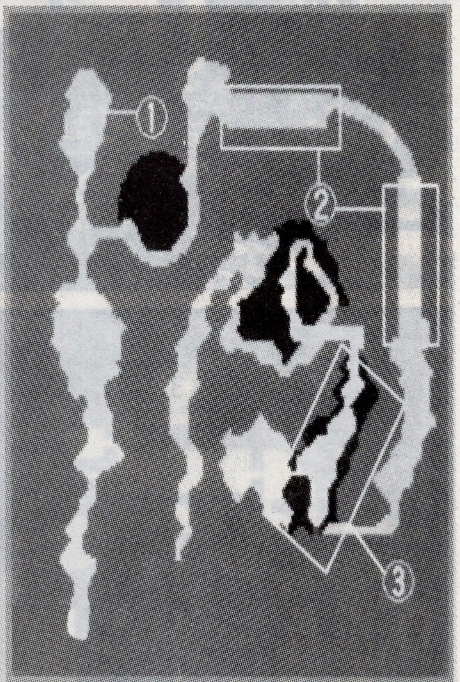
由于以后 MAP 中的敌人 LV 过高,可先到别处,待角色有约 150 的 LV 才回来继续下去,玩者可在 MAP2(湖畔的艇仔小屋)乘船前进。



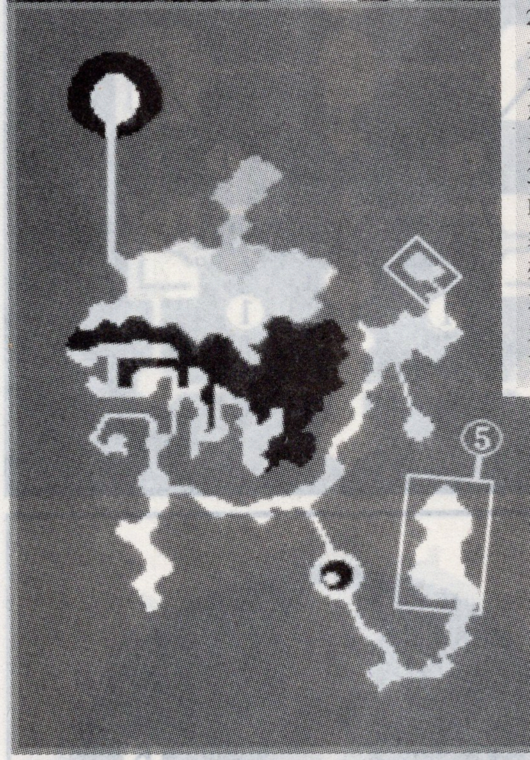


废坑 QUEST 2 DEAD PIT





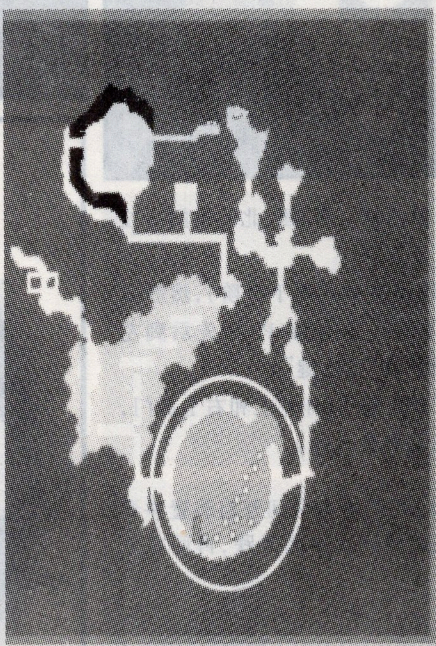
1. 首先来到 MAP2(地下 2 阶),经过一个闭塞的井,沿着右方通道来到右方取得空瓶。
2. 进入 MAP2 的右上方房间,这里布满了发光菁苔,行进房间内,就会自动将发光菁苔放入空瓶内。
3. 若玩者的队伍有 DWARF,就可返回闭塞的井中,利用他的特殊技能打通闭塞的井,就这样可使空瓶载满水。至于没有 DWARF 在队伍时,就到地图的右下方尽头,跳进河里而取得水。



4. 当取得三块石版和队伍平均有 LV70 时就可打开 MAP5 的结界。
5. 在 MAP9(地下 9 阶)之中,有不少跳台来转送玩者到上层或下层,玩者必须利用这些跳台来前进,从而到达废坑的最深处。

BOSS 攻略法

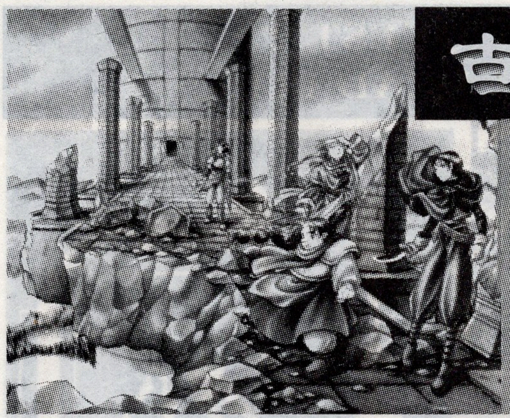
这 BOSS 的特征是善于近距离战,而且他的攻击力强得惊人,最好就是以风系的魔法攻击他,若是二人合作战斗就更好,另外,千万不要中他的减防御的魔法,否则是很难取胜。



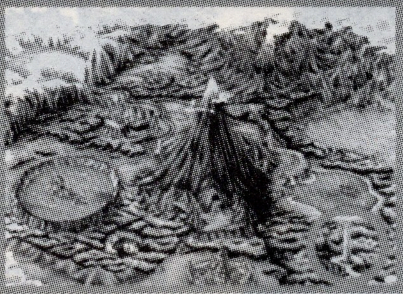
在 MAP3(地下 3 阶)下方的大瀑布中,在烂木桥上有“黑涂之键”,可是要取得此键,必须二人合作才可,PLAYER1 到桥上取键后不动,PLAYER2 则由桥旁跳到浮台,配合时间来前进,以免有拉画面的情况出现,当 PLAYER2 跳到控杆前,将它拉下就可。

中 BOSS 攻略法

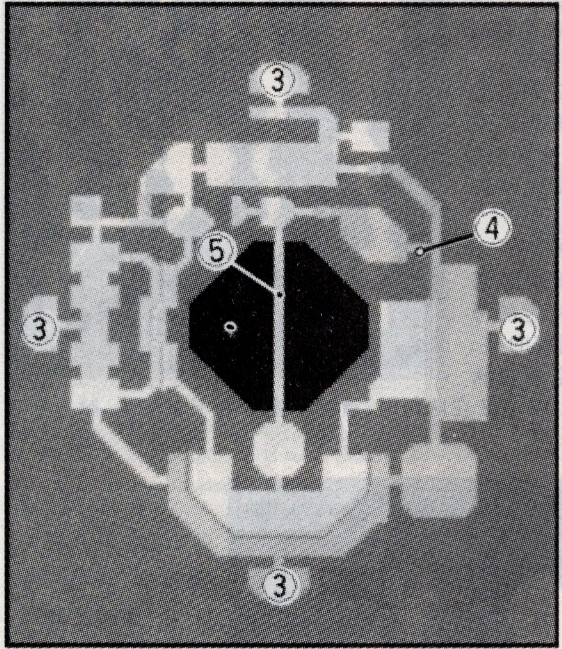
当队伍来到 MAP5(地下 5 阶)的中央处,就会遇上中 BOSS,攻击它的方法很简单,与它作远距离战,最好以水系的魔法攻击它,不用多久就可取胜。胜利后的礼物就是第一块石版。

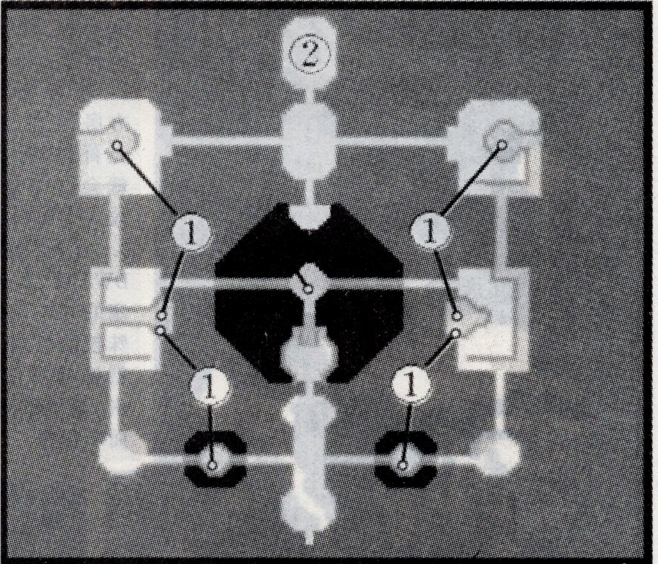


古之塔 QUEST 3 ANCIENT TOWER



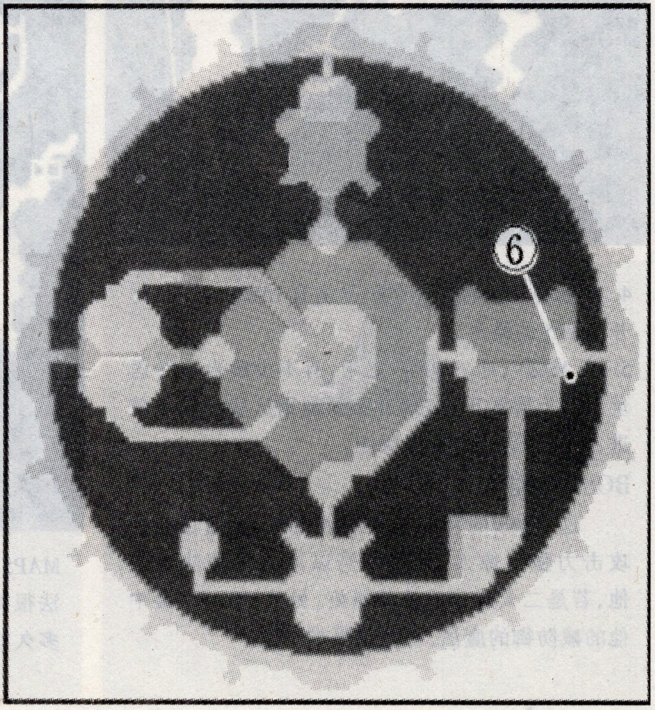
1. 进入古之塔的 MAP1(1 阶)后,先向上前进(即向北方),到达最北的房间,转动墙上的两个螺丝。
2. 在 MAP1 中,总共有八颗水晶,把它们推到有阳光照射的地方,就可打开上二楼的结界。





3. 来到 MAP2(2 阶)后,到东、南、西、北的房间内拉下控杆。
4. 在 MAP2 的中央跌到 MAP4(地下 2 阶),然后向南走到 MAP5(地下 1 阶),来到 MAP5 后先后到左下和右下取得"赤之键"和"青之键"。
5. 利用"赤之键"和"青之键"打开左上和右上的门,以最快速度接触赤水晶和青水晶。

6. 然后来到 MAP3(3 阶)的右方房间开启装置并弄掉旁边四块木板。之后将巨大水晶弄跌,再回右方房间关闭装置。



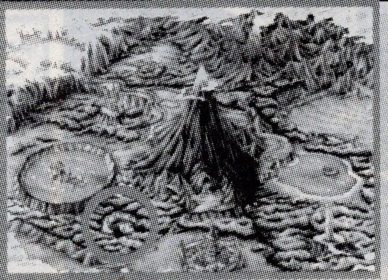
中 BOSS 攻略法

依照以上的做法不久就回到 MAP4,沿路行到最北方的房间,就会遇上这里的中 BOSS。对付他的方法很简单,由于他的属性是暗,以光系魔法来攻击他,而战斗则与他作近距离战,打败他后就可取得石版。

死者之迷宫

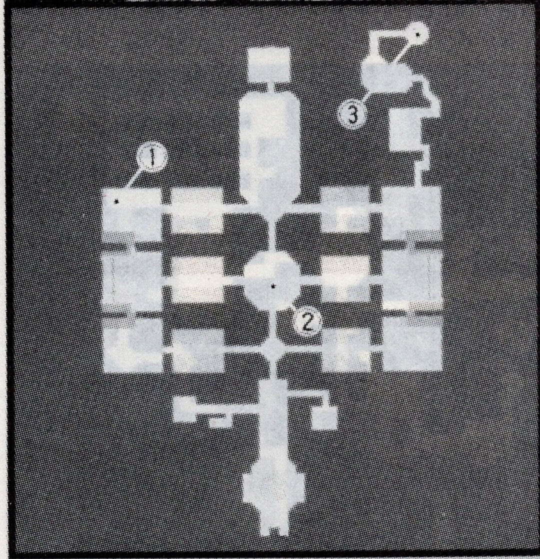
QUEST 4 LABYRINTH OF THE DEAD





4. 将刚才取得的"祭坛之像"放在小祭坛上,魔物立即出现在眼前。

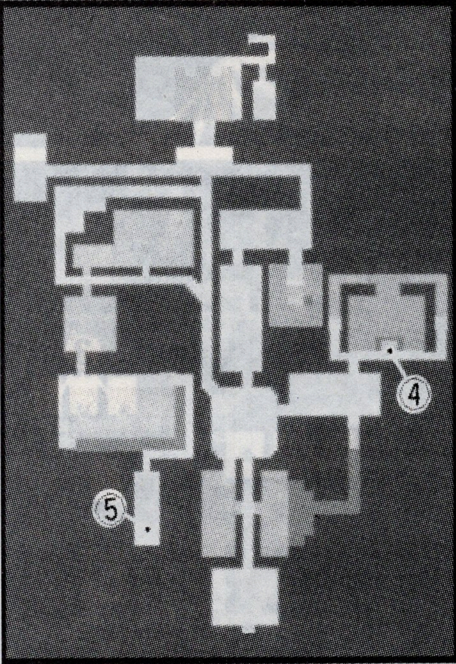
5. 不久来到MAP3(地下3阶),到左方的房间会见到一个神父的亡灵,与他说话后取得"仓库之键"。

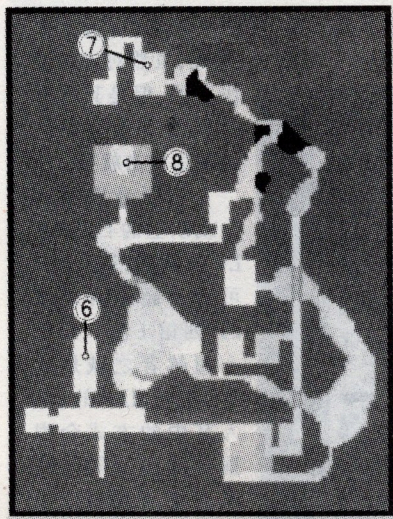


1. 首先到MAP1(地下1阶)的左上的房间,调查绿色的棺材,就可取得"十字架之键"。

2. 取得"十字架之键"后,到MAP1的中央处,调查屹立在中央的巨柱。

3. 来到MAP2(地下2阶),这里暂时一支魔物都没有,向右上方的房间前进,取得"祭坛之像",之后敌人就会登场,没有强大的等级应付起来会很困难。

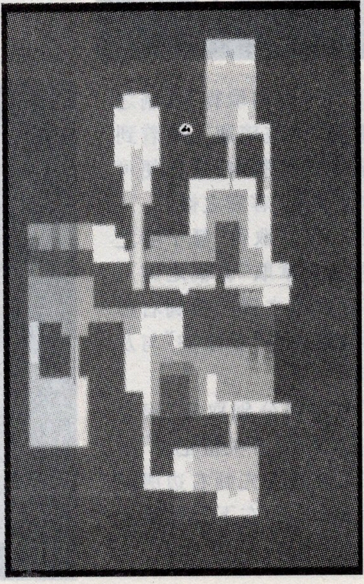




6. 然后到最左方打开仓库,拉动控杆使水流走。

7. 再到右上方与另一个亡灵说话,接着到左方的通道到MAP4(圣水净化室)。

8. 来到MAP4找寻四个净化室,按下净化机,就可以返回神父的亡灵之处。



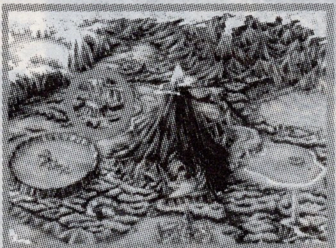
在MAP1的左方,有处开不开的门,在另一条走廊的尽头却有一个开关键,这时需要二人使用才可通过的,首先PLAYRER1到开关键的前方,而PLAYER2就在门前等待,待PLAYER1拉下开关键时,门就会打开。

BOSS攻略法

对付他的方法,最好以光系魔法来攻击他,而战士则与他作近距离战,打败他后就可取得石版。

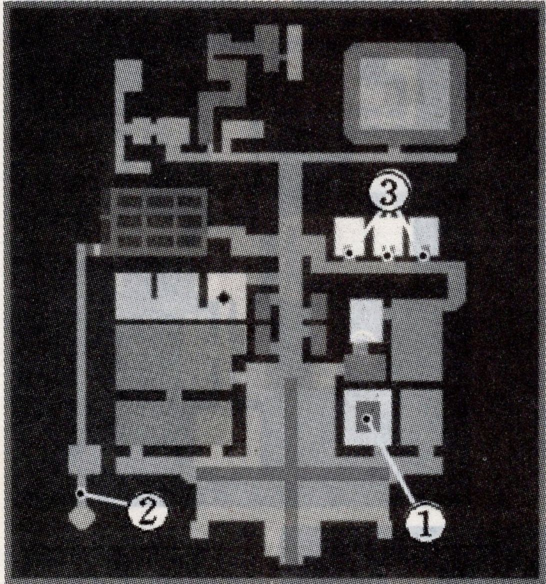
超越者之城 QUEST 5 WIZARD'S CASTLE

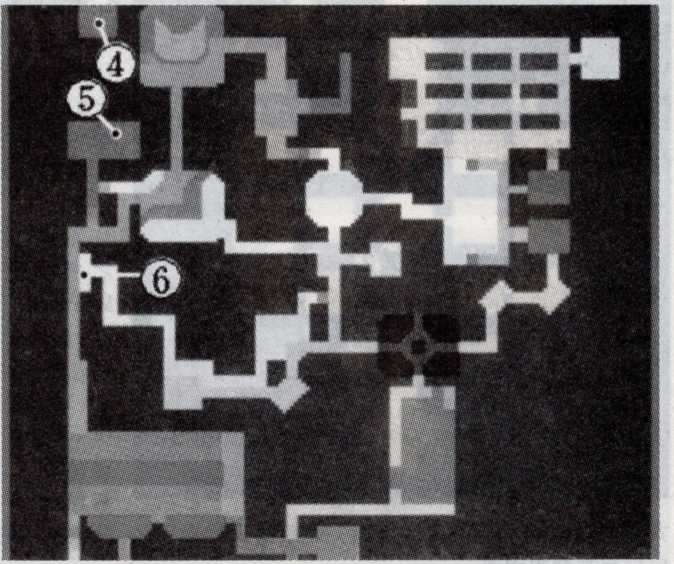




4. 往左上角把"蓝宝石""红宝石"变为"紫宝石",便可到旁边的小屋取得"魔法药",然后返回 MAP3 到左上、左下、右上及右下方的房间以"魔法药"来启动魔法阵,接着到正下方房间打倒 4 只魔物。

5. 到中央大厅调查两旁的"风之书",然后到上方火炉取得"虎之金币",再到右边房间取得"油",这样便可得到 MAP4 计时塔的右上方以"油"来启动开关键,跟着可直接到 MAP5 去打中 BOSS。

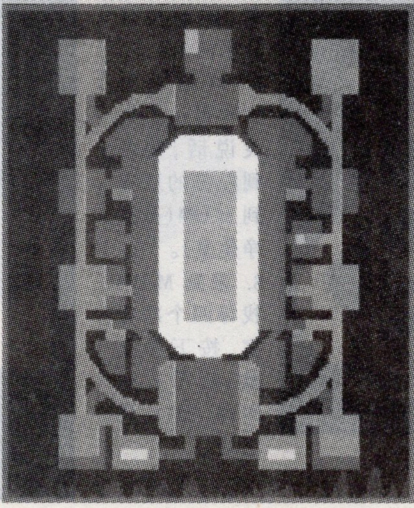




1. 一开始在 MAP1 的右下方房间内取得"铁制之本",然后到左下方房间取得"大玻璃瓶",跟着到中央房间的水井去把水灌入玻璃瓶内,这样便可到火炉那处利用瓶里的水来换取"客室之键"。
2. 得到"客室之键"后,进入客室取得"黑十字之键",就可前往 MAP2 的左上方拿取"青铜之键"。接着到对落的房间取得"阶段室之键",再到右边去取走"月之键",然后到隔临取得"星之键"与及对落房间拿取"开关键把手"。
3. 到中央房间与及左下方房间分别取得"银之键"和"铜之键",跟着去左边使用"开关键把手"令闸口打开,便可前往 MAP3。在这儿先到右边房间取得"金之键",接着返回 MAP1 的右下方及正上方拿取"蓝宝石"和"红宝石"。

中 BOSS 攻略法

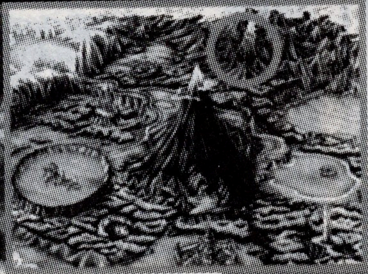
在超越者之城 MAP5(东馆 4 阶)的中央处,就可遇上中 BOSS,本次的中 BOSS 有两只,一是狼,二是虎,虽然对方比以往多了,但是其体力并非高,只要不断使用魔法攻击就可。



当玩者取得八块或以上的石版,而 LV 又达 80 以上,就可进入超越者之城的(西馆 1 阶),而整个超越者之城是总有 10 个 MAP 的(进入其中的方式会根据玩者的不同玩法而改变,是随机产生的),玩者不妨进去闯闯。

火龙的山 QUEST 6 MOUNTAIN OF DRAGON



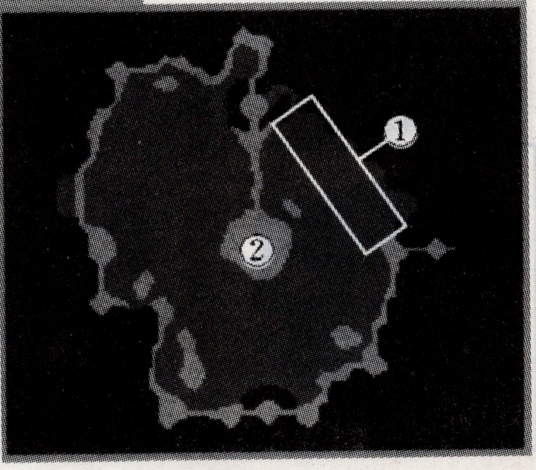


游戏中盘的难点之一

进入这里的条件：到游戏的后期时，找酒场的凄惋 FIGHTER 说话就可。

特色：火龙之山在霍尼亚的东北方，在这火山里住了一条火龙，玩者最好装备火之属性的防具才进入这里，因为这里有不少强力的敌人，以火之属性的攻击来攻击玩者。

本关敌人的水平会有一个提升，没有充足的等级建议先不要到这里来，当然本关也可以作为玩家练级的好地方，在此多作停留，可对以后的战斗有所帮助。



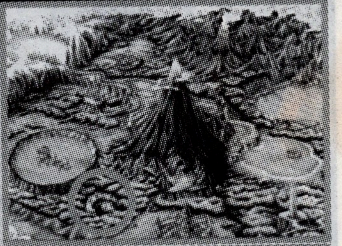
古代遗迹 QUEST 7 ANCIENT RUINS

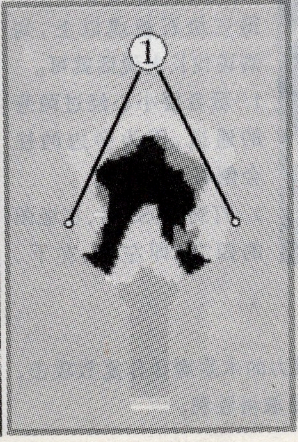


进入这里的条件：到游戏的中段时，找酒场的主管说话就可(不过自己的等级不够的话，不要进入)。

1. 首先跳进 MAP1(地上部分)的中央的大洞。

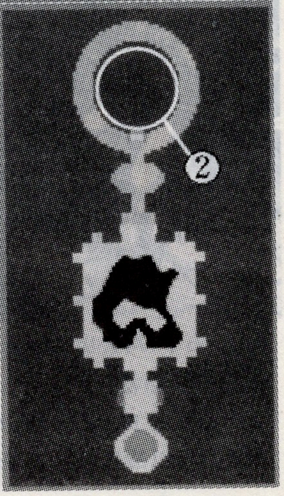
2. 当来到 MAP2(地下部分)时，会发现通道两旁均有石碑，上前调查看，发觉是与十二贤者有关。



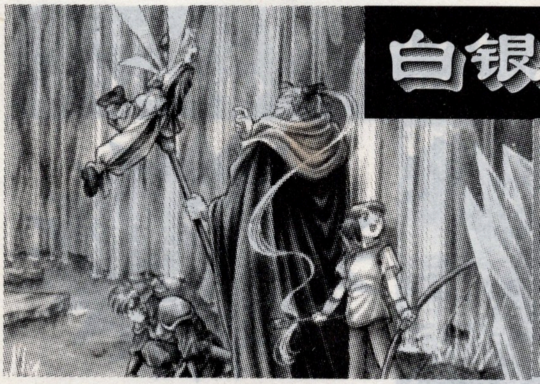


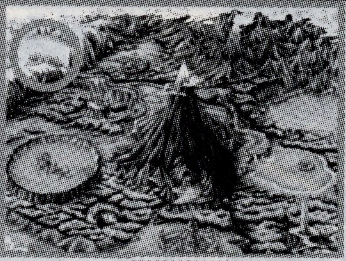
BOSS 攻略法

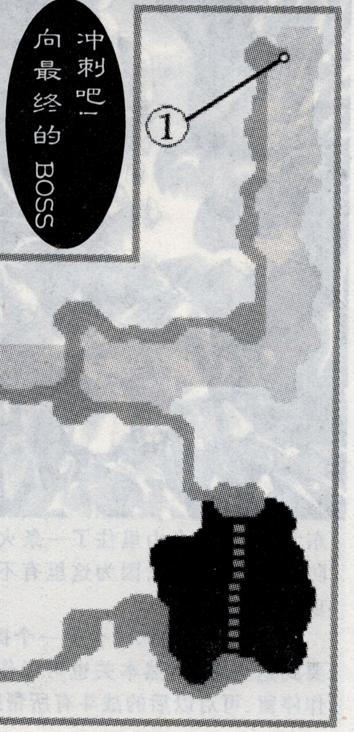
本次的 BOSS 比较特别，是与玩者所选用的角色一样，玩者有几多人，BOSS 就有几多人，至于怎样攻击，就要视乎玩者的角色是什么了，总之先攻击防御力最低的那位，如此类推。



白银的谷 QUEST 8 SILVER VALLET

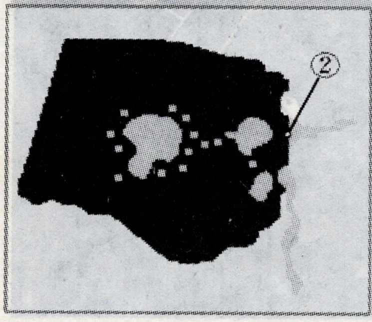






进入这里的条件：取得两块石版或以上，在宿屋二阶找引退骑士说话就可。

1. 首先到 MAP1（白银之谷）右上方的尽头，乘坐木筏到 MAP2（序兽之巢。）



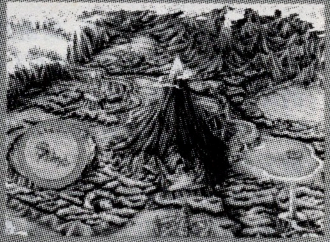
2. 乘坐木筏到 MAP2 时，当看见陆地立即向陆地跳去。

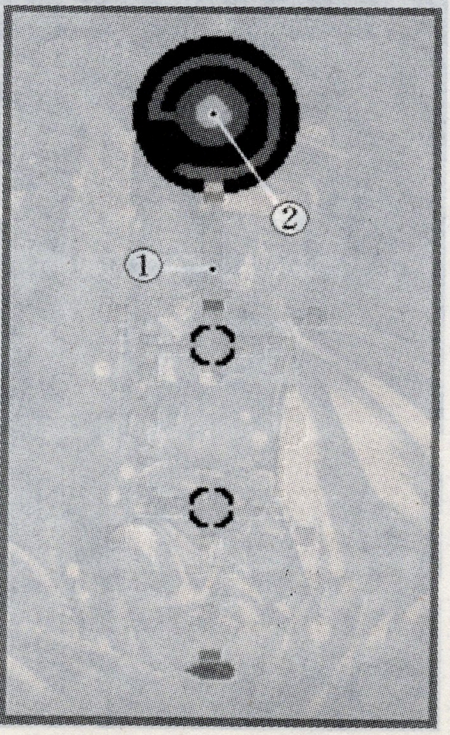
BOSS 攻略法

这 BOSS 的得意攻击就是风系魔法，不过若是使用光系魔法会较好，至于 FIGHTER 就集中攻击它们就可。

湖城遗迹 QUEST 9 RUINS ON THE LAKE







进入这里条件：取得三块石板或以上，到酒场找长老说话就可。

1. 玩者要小心经过两旁的通道，因为旁边的柱会倒塌下来。

2. 打到 BOSS 后，在地图的四方（即左上、左下、右上、右下）均会出现宝箱，千万不要错过。

BOSS 攻略法

本次的 BOSS 是一条八爪鱼，它只懂用强力的水系魔法作复数攻击，只要玩者以最强的火系魔法攻击他，就可轻易取得胜利。

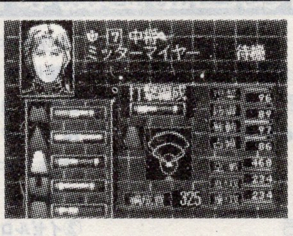


必胜战略指南——全面介绍如何运用游戏中的各个系统来完成统一银河的霸业！

本游戏主要分为两大部分，分别为战术部分和战略部分。下面先对战略部分作一些分析。若在战略部分时不能很合理地安排编程，进入战术部分后便会在实际的战斗中败下阵来，从而无法实现制定的目标。

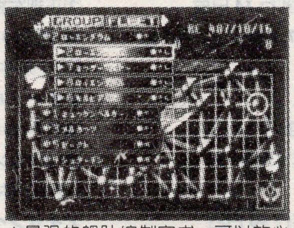
有目的地进行部队编程

只有舰队在首都星系（同盟为ハラート、帝国为ヴアルハラ）时才可进行部队的编程变更。编程时首先要考虑在战斗中应用什么阵形，然后再想用哪种类型的战舰。编程前要预想队伍在战斗中的作用，特别是进攻要塞时更要注意。



多数舰队有计划地动用

当多数部队同时在同一路线运动时，可以用"合流"指令把部队合并。用这个方法可使多个小部队合成一只大的战舰群，这样在攻击时会较占有势。



▲最强的舰队编制完成，可以放心地投入战斗了！

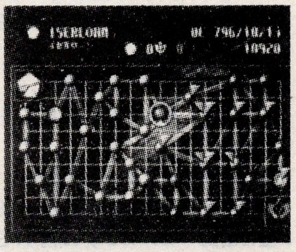
设置参谋可以能力随上升

每个舰队提督都可配备3个参谋。当参谋的某项能力值比提督高时可以提升整个舰队在这个方面的值。战斗胜利后的功勋值会被参谋分掉，这点在培养将领时一定要注意。



确保补给线

在派出舰队占领其他星系时，先要注意自己的补给线。只要有补给，在战斗后就可以恢复疲劳值，否则疲劳值积累增多，舰队能力就会大大减弱，这样即使是能力很强的舰队也一样会在战斗中打败仗。确保补给线的方法便是注意战线的连接，只有战线连为一体，才能使补给畅通无阻。记住，千万别被敌人切断啊！

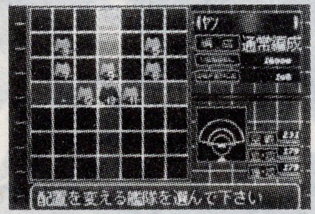


必胜战术指南——可以将不利的战况扭转的战术在本作中也是极为重要的!

当不同立场的舰队相遇时就会进入战斗画面，宇宙空间的舰队战就此展开，此时战术的使用就极为重要。若敌人强于你，只要正确的使用战术也可取胜。

队形的变化

在多数舰队的战斗中，队形设定非常 重要。进入战斗画面前，可以改变舰队的阵形，以适应各种不同情况。



两种移动方式

战斗时，舰队的移动可选用两种方式，分别是“移动”和“平行移动”，要根据不同的场合来加以灵活运用。



●移动的有利点

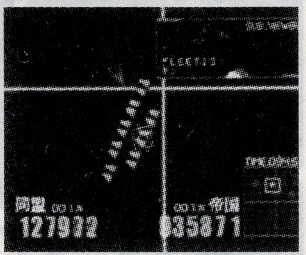
这种方式的移动速度较快，适用于长距离运动。但在接火过程中，则会因转弯时露出的阵形破绽而被痛击。

●平行移动的有利点

舰队在平行移动时方向不会改变，阵形也不会散乱，在交火过程是很好用的，但速度很慢，若要进行长距离移动则最好不用。

4种实用战术

在战斗中可以使用多种战术，有效地运用这些战术不仅可轻松地取得胜利，同时也可增加游戏的乐趣，下面我们便为大家介绍4种较实用的战术。



●各个击破

在敌舰队阵形散乱时，合众人之力先消灭较弱的敌舰。

●夹击作战

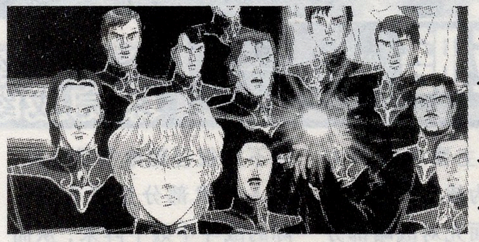
在复数舰队的战斗中，可派出一支部队插入敌方的阵营将敌军分断，再夹击歼灭。

●分断作战

在阵形混乱时用“移动”指令将敌人的部分舰队引出再进行歼灭。

●逃跑战术

当敌人以很强的实力来进攻己方星系时，可用逃跑的方法拖延时间。只要时间 到，保卫战就算成功了。



英雄传说 永远的银河

必胜事件公开——在此处为大家介绍同盟和帝国两方面所发生的隐藏事件

帝国

1 イゼルローン陷落　487/796年5月14日
【发生条件】
イゼルローン要塞攻略实行

2 オーベルシュタイン登用　487/796年5月24日
【发生条件】
事件1イゼルローン陷落发生10日后

3 计划发觉　487/796年8月12日
【发生条件】
事件34(帝国领远征计划)发生

4 迎击作战　487/796年10月1日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件34(帝国领远征计划)发生6日后

5 皇帝崩御　487/796年10月14日
【发生条件】
487/796年10月1日~488/797年1月31日之间发生

6A 新皇帝即位　487/796年10月21日
【发生条件】
①オーベルシュアイン任参谋长
②事件5(皇帝崩御)7日后

6B 新皇帝即位　487/796年10月21日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件5(皇帝崩御)7日后

7A リンチへの指示　487/796年11月7日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件6A (新皇帝即位)实行14日后

7B リンチへの指示　487/796年11月7日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件6 B(新皇帝即位)实行14日后

8 俘虏交换　488/797年2月19日
【发生条件】
事件(リンチへの指示)实行90日后

9 リツプシュタット盟约　488/797年3月14日
【发生条件】
①事件5(皇帝崩御)实行61日后
②イゼルローン星域(除帝国领土)同盟军舰队侵入

10 オーディン脱出　488/797年3月21日
【发生条件】
①事件9(リップシュタット盟约)实行5日后
②イゼルローン星域(除帝国领土)同盟军舰队侵入

11 ヴェスターラント核攻击　488/797年8月15日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②正规军将アイゼンヘルツ邻接星域占领

12 同盟のクーデター　488/797年3月21日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件10(オーディン脱出)发生

13 ブラウンシュバイク自杀　488/797年9月7日
【发生条件】
アイゼンヘルツ星域联合军舰队战斗不能

14 谋言　488/797年9月8日

【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件13(ブラウンシュバイク自杀)实行
15A 俘虏引见 **488/797**年**9**月**9**日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件14(谋言)发生
15B 俘虏引见 **488/797**年**9**月**9**日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件13(ブラウンシュバイク自杀)发生
16 アンネローゼとの通信 **488/797**年**9**月**26**日
【发生条件】
事件15 A(俘虏引见)发生
17A 宰相逮捕 **488/797**年**9**月**26**日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件16(アンネローゼとの通信)实行
17B 宰相逮捕 **488/797**年**9**月**26**日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件13(ブラウンシュバイク自杀)实行
18A 要塞移动计划 **488/797**年**1**月**14**日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件17A (宰相逮捕)发生
③イゼルローン星系同盟军的支配下，其他的帝国领土则在帝国军的支配下
④488/797年10月1日~488/798年4月30日之间发生
18B 要塞移动计划 **489/798**年**1**月**14**日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件17A(宰相逮捕)发生
③イゼルローン星系同盟军的支配下，其他帝国领土则在帝国军的支配下
④488/797年10月1日~488/798年4月30日之间发生
19 要塞工事经过报告1 **489/798**年**2**月**14**日
【发生条件】
事件18(要塞移动计划)发生，选择要塞的工事开始30日后
20 要塞工事经过报告2 **489/798**年**3**月**14**日
【发生条件】
事件18(要塞移动计划)发生，选择要塞的工事开始60日后
21 要塞工事经过报告3 **489/798**年**4**月**4**日
【发生条件】
事件18(要塞移动计划)发生，选择要塞的工事开始80日后
22 要塞移动 **489/798**年**4**月**14**日
【发生条件】
①事件18(要塞移动计划)发生，选择要塞的工事开始90日后
②イゼルローン星系同盟军的支配下，其他的帝国领土则在帝国军的支配下
23 要塞爆发
【发生条件】
①事件22(要塞移动)发生
②ガイエスブルグ要塞的耐久度为0，イゼルローン要塞的耐久度在1以上
24 要塞占领
【发生条件】
①事件22(要塞移动)发生
②イゼルローン要塞的耐久度为0，ガイエスブルグ要塞的耐久度在1以上
25 皇帝诱拐计划 **489/798**年**6**月**1**日
【发生条件】
①キルヒアイス任参谋长
②事件17(宰相逮捕)240日后
26 皇帝诱拐 **489/798**年**7**月**6**日
【发生条件】
事件28(皇帝诱拐计划)的30日后
27 惩罚宣言 **489/798**年**8**月**20**日
【发生条件】
事件26(皇帝诱拐)50日后
28 作战名・众神黄昏 **489/798**年**9**月**19**日
【发生条件】
①事件27(惩罚宣言)30日后
②イゼルローン星域在同盟军的支配下，其他的帝国领土在帝国军的支配下
29 カザリン・ケートヘン即位
【发生条件】
事件28(作战名・众神黄昏)发生的第二天
30 フェザーン制压 **489/798**年**12**月**24**日
【发生条件】
①事件28(作战名・众神黄昏)发生
②帝国舰队第一次侵入フェザーン星域，将フェザーン星域占领
31 ハイネセン攻击 **490/799**年**5**月**5**日
【发生条件】
帝国军舰队的攻击将バーラト星系的アルラミス的首饰破坏
32 ヤンの会见 **490/799**年**5**月**7**日
【发生条件】
①オーベルシュタイン任参谋长
②事件3(ハイネセン攻击)的2日后

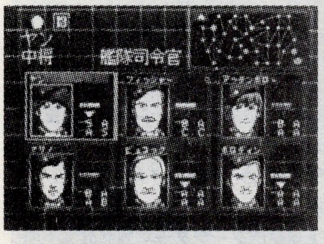
同盟

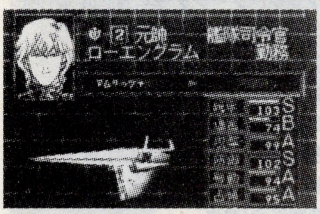
33 イゼルローン要塞攻略 **487/796**年**5**月**14**日
【发生条件】
游戏开始之后发生
34 帝国领远征计划 **487/796**年**8**月**12**日
【发生条件】
①事件33(イゼルローン要塞攻略)发生90日后
②イゼルローン星域在同盟军的支配下
③全部的同盟领土在同盟军的支配下
35 人事刷新 **487/796**年**11**月**1**日
【发生条件】
①事件34(帝国领远征计划)实行60日后
①トリューニヒト任最高评议会议长
②シトレ引退，クブルスリー大将升为合作战本部长
③ロボス引退，ビュコック大将升为宇宙舰队司令长官
④ヤン大将升进
⑤クブルスリー、ビュコック、ヤン的舰队所属的舰队幕僚1阶级进升
⑥F. グリーンヒル大尉升进
36 俘虏交换 **488/797**年**2**月**19**日
【发生条件】
①事件8(俘虏交换)实行
37 クーデター **488/797**年**3**月**30**日
【发生条件】
①イント36(俘虏交换)实行40日后
②イゼルローン星域在同盟军支配下
【效果】
①クブルスリー登用不可能，代理バーラト星域的ドーソン配置。同时统合作战本部长クブルスリー代理トーソン
②バーラト、エルゴン、ジャムシード、ケムリ、ランラマリオ、ライガール、エリューセラ、バーミリオン星域的クーデター军的支配下
③正规军的指挥官在イゼルローン星域的配置
④自动经过14日
38 クーデター集结 **488/797**年**8**月**1**日
【发生条件】
①バーラト星域的クーデター军舰队战斗不能
②アルテミス的首饰破坏
39 亡命要人 **488/797**年**9**月**9**日
【发生条件】
事件15(俘虏引见)发生后
40 移动要塞出现 **489/798**年**4**月**14**日
【发生条件】
事件22(要塞移动)发生
41 要塞爆发
【发生条件】
事件23(要过时爆发)发生
42 要塞占领
【发生条件】
事件24(要塞占领)发生
43 银河帝国正统政府成立 **489/798**年**3**月**20**日
【发生条件】
事件26(皇帝诱拐)发生30日后
44 第14・15舰队创设 **489/798**年**12**月**24**日
【发生条件】
事件30(フェザーン制压)发生
45 国防委员长的会见 **490/799**年**2**月**14**日
【发生条件】
①事件30(フェザーン制压)发生
②ヤン舰队在バーラト星域
46 同盟降伏 **490/799**年**5**月**5**日
【发生条件】
事件31(ハイネセン攻击)发生
47 ヤン的プロポーズ **490/799**年**5**月**5**日
【发生条件】
①事件30(フェザーン制压)发生
②①的条件以后，ヤン舰队与ラインハルト舰队会战的最初回合
48 ヤン的会见 **490/799**年**5**月**7**日
【发生条件】
事件46(同盟降伏)的2日后

登场角色的完全资料

包含隐藏数值“相性”在内的 113 名人物资料大公开

在本游戏中登场的总共有 113 名人物，下面我们按照日文的 50 音顺序将其公布出来。参看这些人物的能力数值可以帮助你了解每个人在各个方面的能力，以便在战斗中更加有效地运用，相信这会为你的成功之路提供帮助。





标题



名前	アッテンボロー					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
62	44	84	74	64	69	70

❶人物的头像 在此处可看到该人物的头像。

❷名字 在此处可看到该人物的姓名。

❸官衔 游戏开始时便会有所处官衔的表示，随着功劳的增加，官衔也会提升。

阶级	少将	中将	大将	上级大将/元帅
必要功绩值	27200	33600	40000	58200
最大舰队数	8000 只	16000 只	18000 只	20000 只

❹S3(剧本 3) 在“帝国领侵攻作战”中登场，便会用○来表示。

❺S4(剧本 4) 在“リップシュタット战役”中登场，会用○来表示。

❻统率 此数值低下的话，攻击力和防御力也会相应较低。

❼运营 数值越高，舰队的维持费和运营耗费便会较低。

❽机动 数值越高，便会更好地发挥制定的战术进攻敌人。

❾攻击 表示攻击敌人的能力，当受到攻击时耐久度会降低。

❿防御 在战场上，当舰队移动或舰队形变化时数值会有变化。

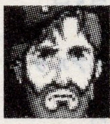
⓫占领 数值越高，要塞攻击时的攻击力就会较高。

⓬相性 表示参谋、将官与舰队司令官的关系。

自由惑星同盟军人物一览



名前	アッテンボロー					
阶级	大佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
79	52	86	86	93	60	20



名前	アップルトン					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
80	65	76	75	76	76	60



名前	アラルコン					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
64	41	90	65	73	73	50



名前	アル・サレム					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
81	48	82	86	74	80	60



名前	ウランフ					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
86	50	89	76	83	81	40



名前	カールセン					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
78	38	88	68	80	71	35



名前	ギャゼルヌ					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
53	96	35	40	31	39	30



名前	グエン					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
71	47	93	57	72	67	35



名前	クブルスリー					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
70	78	73	78	78	63	55



名前	D・グリーンヒル					
阶级	大将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
69	94	42	56	47	41	10



名前	F・グリーンヒル					
阶级	中尉	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
24	80	26	34	34	30	60



名前	クリスチアン					
阶级	大佐	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
47	28	27	25	26	61	5



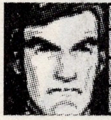
名前	I・コーネフ					
阶级	中尉	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
32	25	73	33	39	36	30



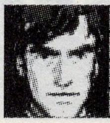
名前	コーネフ					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
49	87	34	40	38	44	50



名前	コナリー					
阶级	少将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
43	88	38	48	37	46	60



名前	アッテンボロー					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
62	44	84	74	64	69	70



名前	シェーンコップ					
阶级	大佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
32	34	33	35	33	94	20



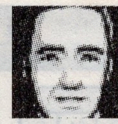
名前	シトレ					
阶级	元帅	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
87	75	70	90	59	62	65



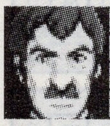
名前	ストークス					
阶级	少将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
45	83	40	60	48	45	10



名前	チエン					
阶级	少将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
56	85	41	54	47	49	60



名前	チユン					
阶级	中将	S3	×	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
54	84	36	68	55	42	45



名前	ドーソン					
阶级	大将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
36	89	32	44	35	43	90



名前	パエッタ					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
71	62	79	77	77	65	55



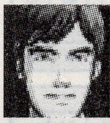
名前	バグダッシュ					
阶级	中佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
26	26	29	28	27	55	15



名前	パトリチエフ					
阶级	大佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
56	90	44	60	79	68	35



名前	ビュコック					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
90	44	81	92	88	74	50



名前	ファイフエル					
阶级	中佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
37	79	43	52	41	47	50



名前	フィッシャー					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
61	57	54	55	95	60	30



名前	フォーク					
阶级	准将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
34	91	37	37	39	41	85



名前	ブロンズ					
阶级	准将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
38	81	28	32	34	47	10



名前	ベイ					
阶级	大佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
34	33	25	27	30	72	95



名前	ホーウッド					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
82	64	78	84	72	79	65



名前	パプラン					
阶级	中尉	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
28	22	78	30	44	53	30



名前	ボロディン					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
83	45	83	83	85	78	55



名前	マスカーニ					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
53	60	58	51	52	34	75



名前	マリネッティ					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
75	55	78	71	50	61	65



名前	マリノ					
阶级	中佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
61	50	85	74	90	64	35



名前	ミンツ					
阶级	准尉	S3	×	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
54	31	32	35	21	64	25



名前	ムライ					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
55	93	40	63	45	50	45



名前	モートン					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
71	53	75	75	81	66	45



名前	ヤン					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
98	38	95	99	95	89	25



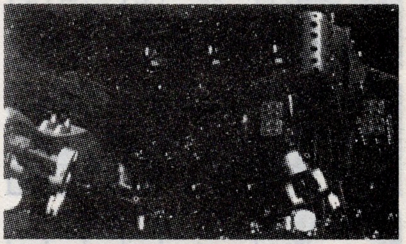
名前	リンチ					
阶级	少将	S3	×	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
40	53	75	75	81	66	45



名前	ルグランジュ					
阶级	中将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
79	58	83	79	84	77	5



名前	ルフエーブル					
阶级	中将	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
77	35	77	70	67	83	65





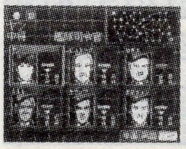
名前	ロックウエル					
阶级	大将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
35	92	39	49	34	40	85



名前	ロボス					
阶级	元帅	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
88	63	74	88	75	70	65

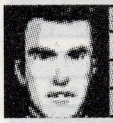
15名最佳角色

在这里为大家介绍同盟军方面各能力最突出的15名角色，玩者可根据游戏中不同的需要来使用他们。

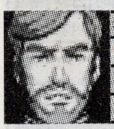


统率		运营		攻击		防御		机动		占领	
ヤン	98	ギャゼルヌ	96	ヤン	95	ヤン	99	ヤン	95	シェーンコップ	94
ビュコック	90	D・グリーンヒル	94	グエン	03	ビュコック	92	フィッシャー	95	ヤン	89
ロボス	88	ムライ	93	アラルコン	90	シトレ	90	アッテンボロー	93	ルフエーブル	83
シトレ	87	ロックウエル	92	ウランフ	89	ロボス	88	マリノ	90	ウランフ	81
ウランフ	86	フォーク	91	カールセン	88	アル・サレム	86	ビュコック	88	アル・サレム	80
ボロディン	83	パトリチエフ	90	アッテンボロー	86	アッテンボロー	86	ボロディン	85	ホーウッド	79
ホーウッド	82	ドーソン	89	マリノ	85	ホーウッド	84	ルグランジュ	84	ボロディン	78
アル・サレム	81	コナリー	88	ザーニアル	84	ボロディン	83	ウランフ	83	ルグランジュ	77
アップルトン	80	コーネフ	87	ルグランジュ	83	ルグランジュ	79	リンチ	81	アップルトン	76
ルグランジュ	79	チエン	85	ボロディン	83	クブルスリー	78	カールセン	80	ビュコック	74
アッテンボロー	79	チユン	94	アル・サレム	82	パエッタ	77	パトリチエフ	79	アラルコン	73
ルフエーブル	77	ストークス	93	ビュコック	81	ウランフ	76	クブルスリー	78	ベイ	72
マリネッティ	75	ブロンズ	91	パエッタ	79	アップルトン	75	パエッタ	77	カールセン	71
パエッタ	71	F・グリーンヒル	80	パプラン	78	リンチ	75	アップリトン	76	ロボス	70
グエン	71	ファイフエル	79	マリネッティ	78	マリノ	74	ロボス	75	ザーニアル	69

银河帝国军人物一覧



名前	アイゼナッハ					
阶级	中将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
80	50	83	84	74	79	45



名前	アイヘンドルフ					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
60	51	83	71	77	71	40



名前	アルトリンゲン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
65	64	48	55	65	43	60



名前	アンスバッハ					
阶级	准将		S3	○	S4	反
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
57	85	67	62	69	53	85



名前	ヴァーゲンザイル					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
72	52	58	62	72	61	40



名前	ヴェーラー					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
47	75	47	60	51	44	60



名前	エーレンベルグ					
阶级	元帅		S3	○	S4	×
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
51	91	38	33	55	32	85



名前	オーベルシュタイン					
阶级	大佐		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
52	92	26	30	24	31	5



名前	オフレッサー					
阶级	上级大将		S3	○	S4	反
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
34	21	29	28	22	96	90



名前	カルナップ					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
63	33	81	66	80	58	60



名前	キルヒアイス					
阶级	中将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
102	80	97	97	94	95	25



名前	クナップシュタイン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
74	65	69	82	72	72	45



名前	クラーゼン					
阶级	元帅		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
51	87	34	45	37	35	80



名前	グリューネマン					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
73	62	57	62	68	66	55



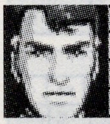
名前	グリルパルツァー					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
67	63	71	69	82	62	40



名前	グレーブナー					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
48	78	37	36	43	39	55



名前	グローテヴォール					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
71	40	53	73	74	65	35



名前	ケスラー					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
81	77	76	73	70	81	40



名前	ケンプ					
阶级	中将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
91	51	89	86	90	97	40



名前	ザウケン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
62	60	51	77	69	60	55



名前	シャウデン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
39	82	32	39	33	43	60



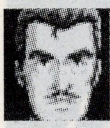
名前	シュターデン					
阶级	大将		S3	○	S4	反
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
53	89	81	68	77	53	80



名前	シュタインホフ					
阶级	元帅		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
56	86	46	51	47	47	80



名前	シュタインメッツ					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
80	89	87	90	85	60	40



名前	シュトライト					
阶级	准将		S3	○	S4	×
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
59	93	52	47	50	53	70



名前	シュトラウス					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
38	74	40	42	31	29	60



名前	ジンツァー					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
81	57	86	86	84	58	45



名前	ゼークト					
阶级	大将		S3	×	S4	×
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
75	46	78	82	72	56	75



名前	ゾンネンフェルス					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
45	79	45	43	35	4	60



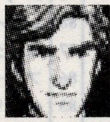
名前	ゾンバルト					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
55	49	49	70	70	75	40



名前	ディッケル					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
46	83	41	61	49	45	55



名前	ディッタースドルフ					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
33	76	42	46	41	45	60



名前	トゥルナイゼン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
59	58	79	62	78	69	35



名前	ドロイゼン					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
46	83	41	61	49	45	55



名前	ナイセバッハ					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
42	84	36	35	33	36	60



名前	バイエルライン					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
79	56	82	64	79	54	40



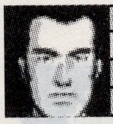
名前	パトリッケン					
阶级	准将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
58	53	52	65	72	63	50



名前	ハルバーシュタット					
阶级	少将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
55	54	77	79	73	70	45



名前	ビッテンフェルト					
阶级	中将		S3	○	S4	○
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
84	42	99	67	86	82	35



名前	ビューロー					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
77	61	71	83	69	79	45



名前	フーセネガー					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
49	80	33	48	47	40	55



名前	ブラウンシュヴァイク					
阶级	元帅	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
32	27	47	40	30	51	95



名前	ヘルゲングリューン					
阶级	大佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
54	86	39	53	62	82	45



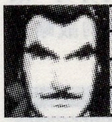
名前	H・マーリンドルフ					
阶级	中佐	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
6	51	5	6	9	6	25



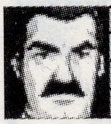
名前	ミュラー					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
84	37	74	101	81	87	30



名前	モルト					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
53	73	41	57	27	68	65



名前	リッテンハイム					
阶级	上级大将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
28	25	50	35	27	55	90



名前	レンネンカンプ					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
80	68	77	86	78	78	55



名前	ローエングラム					
阶级	元帅	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
103	74	99	102	94	95	25



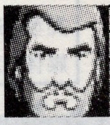
名前	ヒルデスハイム					
阶级	中将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
45	34	63	44	41	55	90



名前	ブクステフーデ					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
40	81	35	38	34	41	70



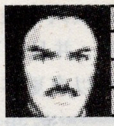
名前	フレーゲル					
阶级	中将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
27	24	44	32	27	44	95



名前	ホフマイスター					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
64	34	86	60	76	72	60



名前	ミッターマイヤー					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
96	63	96	89	97	86	30



名前	メックリンガー					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
83	99	86	80	87	58	40



名前	ライブル					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
41	83	34	37	41	42	60



名前	ルッツ					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
88	41	92	92	92	95	35



名前	ロイエンタール					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
95	76	89	94	91	91	44



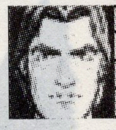
名前	ワーレン					
阶级	中将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
92	50	90	95	92	89	45



名前	ファーレンハイト					
阶级	中将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
87	49	94	78	90	86	60



名前	ブラウヒッチ					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
68	71	78	68	74	55	45



名前	ブレンターノ					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
37	72	29	49	28	67	55



名前	ホルツバウアー					
阶级	准将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
36	70	27	44	28	64	45



名前	ミュッケンベルガー					
阶级	元帅	S3	○	S4	×	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
35	44	61	63	73	77	75



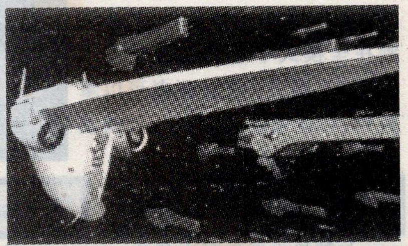
名前	メルカッツ					
阶级	上级大将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
94	56	93	99	91	94	70



名前	ランズヘルク					
阶级	中将	S3	○	S4	反	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
23	28	24	25	22	28	90

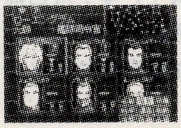


名前	レフォルト					
阶级	少将	S3	○	S4	○	
统率	运营	攻击	防御	机动	占领	相性
43	85	31	31	34	42	60



15名最佳角色

在这里为大家介绍帝国军方面各能力最突出的15名角色，其中ローエングラム、キルヒアイス、ミュラー一极为优秀。



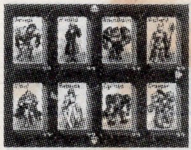
统率		运营		攻击		防御		机动		占领	
ローエングラム	103	メックリンガー	99	ローエングラム	99	ローエングラム	102	ミッターマイヤー	97	ケンプ	97
キルヒアイス	102	シュトライト	93	ビッテンフエルト	99	ミュラー	101	ローエングラム	94	オフレッサー	96
ミッターマイヤー	96	オーベルシュタイン	92	キルヒアイス	97	メルカッツ	99	キルヒアイス	94	ローエングラム	95
ロイエンタール	95	エーレンベルグ	91	ミッターマイヤー	96	キルヒアイス	97	ワーレン	92	ルッツ	95
メルカッツ	94	ジュタインメッツ	89	ファーレンハイト	94	ワーレン	95	ルッツ	92	キルヒアイス	95
ワーレン	92	シュターデン	89	メルカッツ	93	ロイエンタール	94	ロイエンタール	91	メルカッツ	94
ケンプ	91	クラーゼン	87	ルッツ	92	ルッツ	92	メルカッツ	91	ロイエンタール	91
ルッツ	88	ベルゲングリューン	86	ワーレン	90	シュタインメッツ	90	ファーレンハイト	90	ワーレン	89
ファーレンハイト	87	シュタインホフ	86	ロイエンタール	89	ミッターマイヤー	89	ケンプ	90	ミュラー	87
ミュッケンベルガー	85	レフォルト	85	ケンプ	89	レンネンカンプ	86	メックリンガー	87	ミッターマイヤー	86
ミュラー	84	アンスバッハ	85	シュタインメッツ	87	ジンツァー	86	ビッテンフエルト	86	ファーレンハイト	86
ビッテンフェルト	84	ナイセバッハ	84	メックリンガー	86	ケンプ	86	シュタインメッツ	85	ベルゲングリューン	82
メックリンガー	83	ライフル	83	ホフマイスター	86	アイゼナッハ	85	ジンツァー	84	ビッテンフエルト	82
ジンツァー	81	ディッケル	83	ジンツァー	86	ビューロー	83	グリルパルツァー	82	ケスラー	81
ケスラー	81	シャウデン	82	アイヘンドルフ	83	ゼークト	82	ミュラー	81	ビューロー	79



机种:SS　厂商:HUDSON
类型:SLG　记忆空间:41
媒体:CD－ROM　对应周边:SATURN MODEM

责编/E・T

"TUSK"最大的魅力是收集全部40种卡片



本游戏是操作自军角色将敌人首领击倒的清片型战略SLG，而且特征还不止这些，卡片收集就是其中一大乐趣所在，当你收集到更多的角色后，便可以利用对战或通信模式进行互战。而角色卡片便是可以在后面介绍的各模式胜利后得到的，全部角色卡片共有40种，每种卡片最多可收集99枚。

游戏中出现的5种模式



在5种模式中分别对应着初级、中级、上级三种难度，胜利后便可以获得1枚卡片，这个规则在全模式中是共通的。其中"STORY模式"是初玩者可以掌握的，在这里收集到卡片再向其它模式挑战吧。

"Practice"模式

与随机出现的敌人战斗，胜利便可得到新角色。

"Versus"模式

与同伴进行对战，以一个角色作为赌注。

"Ante"模式

故事模式完成出现，规则与VS模式一样。

"X－BAND"模式

利用通迅机能与远方的同伴进行对战(在我国用不到)。

"Story"模式　清版后同伴增加

主人公是骑士团长理查德，在很久以前曾打倒了一只恶龙并将其封印，但是恶龙的灵魂过了若干年后附在塔期克身上，并开始向理查德一族复仇，游戏开始时队伍中只有3人，当我们不断地打败敌人通过版面后便会有新的同伴加入，并且在每个版面之中还穿插着角色间互相对话的场景。

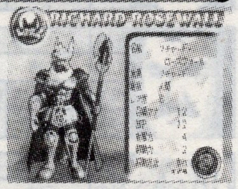
制定严密的布署是胜利的重要保障

在各模式中最重要的是战斗场面，如能得胜便可继续新的故事，并且还可以得到新卡片。这种在战斗前编成队伍时就可以有更多的选择，组成有利于战斗的队伍组合。

游戏中所包含的模式

在编成画面中可以将你所拥有的角色进行集合，在队伍最多可以编制8人，在这些角色中分为最初登场角色与被召唤角色。在编成中你可以将部队的整体能力分为"战斗力重视"与"移动力重视"，并且还要配合不同的战略思想进行作战。

成员 个人资料检索



在全部角色中，有的攻击力高，有的可以进行HP恢复，有的还拥有其它效果的特技，因此在编成队伍时人物之间的相性关系要特别注意。在必要时要参看角色档案以确保战斗的胜利。

在战斗中要注意MANA值

当决定了模式后便可以进行战斗了，作战区别在5×5的地图上进行，并且要在此配置队伍，打倒敌方首领便可过关。值得注意的是画面左下方的MANA值，当召唤伸间或发动必杀技时便会消费MANA值。

移动与行动：本游戏的特征是步行移动与飞行移动、步行移动要受到角色位置的限制，而飞行便不受这个约束，在与角色位置布置上要根据敌我双方的移动力，特技等情况进行，不利的队形是要绝对避免的。

战斗与召唤：与敌人邻接便会发生战斗，每个角色都有战斗与移动两次行动，持有特技的角色还可以在远处进行攻击。只有队长可以召唤同伴，而每位被召唤的同伴要消费相应的MANA值。

在战斗中角色行动顺序说明

战斗在 5×5 的地图上展开，敌我双方都有一名称为首领的角色，这名角色在战斗中一定要受到特别的保护，因为如果这名角色被敌人打倒，那么你将面临的是整个战役的失利，因此在角色行动顺序上要作精心的布置。

① 先攻与后攻

初期配置时的角色与被召唤角色的合计 MANA 数少的一方先攻击，当 30 回合终了时，后攻的一方被判无条件失败，因此在战斗开始前编成时要注意不要令队伍中有太多的被召唤角色。

① 步行与飞行

移动方法分为步行与飞行两种，通常情况下，步行的角色是不能穿越其他角色的，而飞行角色是不受其限制。全部角色移动力为 1～2(不包括特殊效果)，另外所有飞行系角色均不受地震攻击的伤害。

① MANA 与 MANA 区

在地图上共有 7 个可以恢复 MANA 值的地点，其中敌我双方各有一个首领所在的 MANA 区，每回合恢复 MANA 值 5 点。而中间 5 个 MANA 区是敌我双方所共有的，如有角色站在上面则每回合恢复 MANA 值 1 点，因此要尽快占领这些地方确保战斗胜利。

① 攻击与召唤

游戏中的攻击包括通常攻击与特殊攻击，其中特殊攻击要消费一定的 MANA 值，当首领召唤其他角色时也要消费被召唤角色所对应的 MANA 值，越是强力的角色消费的 MANA 值就是越多，另外还应注意到有些角色每回合要无条件消费 MANA 值。

在战斗中活用角色的特殊能力

队伍的构成最多有 8 位角色，每个角色不同能力的混合搭配可以确保战场上的主动权，全部角色 HP 在 10 前后，在战斗中一定要注意 MANA 的残余数量。

基本事项

・移动与通常攻击不会消费 MANA。

・移动与攻击的顺序是自由的。

・在自军攻击回合内敌人是不会反击的。

胜败条件

・当双方任何一方的首领被打倒便会失败。

・30 回合后双方首领都生存的场合先攻击侧负。

种族	特征
人间	能力十分平均
机械	具有怕酸不怕毒的体质
兽人	HP 与攻击力很高
死灵	死后可对应 MANA 值再生

用语解说

マナ

施放魔法、发动特技、召唤同伴都是要消费 MANA 值的，这与一般 RPG 中使用魔法会消费 MP 一样。地图上有的地区是可以回复 MANA 值的，因此 MANA 值多时是有利于战斗的。

レア度

战斗胜利后便会有新卡片得到，而卡片中角色的 RARE 度的出现率以 C/B/A/S 从大到小排列，S 级的卡片得到的机率是很小的，因此高难度模式的挑战是获得 S 级卡片的方法之一。

アンティ

当完成 STORY 模式后便会出现，在此你要与电脑或同伴进行赌卡片的比赛，战斗胜利后便可获得对手一枚卡片，反之要失去一张，并且卡片的得失是有随机性的。

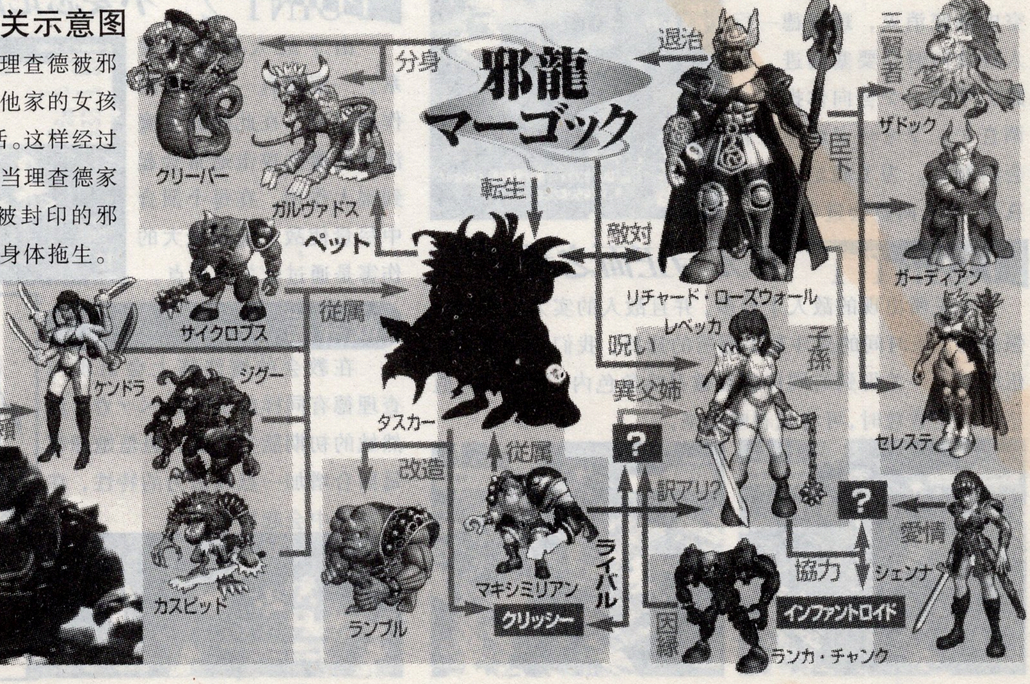
デッキ

当玩者持有一定量的卡片便可以进行队伍的编成，这就是 DECK，由于在每场战斗前不能得知对方的配置，因此，在角色上要作适当的搭配，以便能确保战斗胜利。

游戏中角色相关示意图

将邪龙打倒的理查德被邪龙的灵魂告知，当他家的女孩到 18 岁时便会复活。这样经过了几百年的岁月，当理查德家的后代到 18 岁时被封印的邪龙之魂以塔斯克的身体拖生。

右图便是故事模式中出现主要角色的关系图。





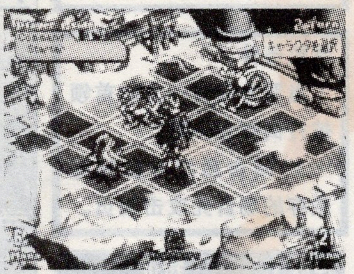
古代遗迹 无视敌人的杂兵快速攻击敌首领

本来拥有近 4 千名士兵的理查德军遭到复活后的塔斯克所派的魔物军团的追杀，现在只剩下三个人了，而这三人立志要进入塔斯克所在时空要塞，以达到再次封印邪龙魂魄的目的。



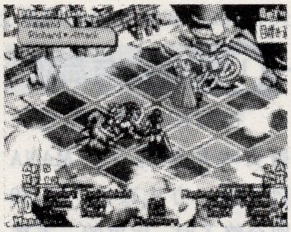
POINT 1 冲破敌人防御网

这是首次与塔斯克军交战，敌人除首领外其他角色的 HP 较低，我方首领理查德的单体攻击可一次消灭敌人一只魔物，再加上另外两名同伴的协力，很容易将本关的敌首领击败，但要注意我方魔法师不要过多地受敌人伤害，因此不要忘记让他远离敌人攻击范围。



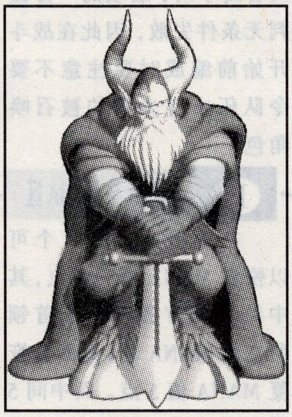
POINT 2 以理查德作为主要战力

第二回合开始后便可以利用我方魔法师的火球魔法对敌人首领进行攻击，而其他杂兵可由理查德和另外一名同伴将之解决，如能利用魔法师的“战神之加护”令我方角色攻击力提高，那样战斗会更加轻松。



战斗后……

当战胜利后，会有三贤者中的ガーディアン加入队伍，由于他属于兽人族，因此他的体力及攻击力都是比较高的，是我方主要战力。但要注意的是，在每回合时他要消费 MANA 值 1(当 MANA 值没有时他便会死亡)。



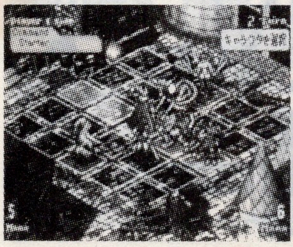
城下町 制定细致的战略部署将敌人击溃

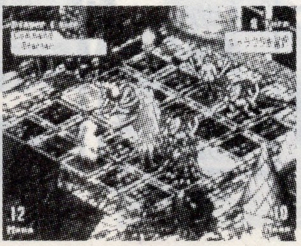
为了将塔斯克从这个时空中彻底消灭，理查德一行人继续向时空要塞前进，在路上ザドック会向你提出去调查ケンフォード城下町教会的助言，为了确定事情的真相，众人向教会进发。



POINT 1 首先与正面之敌交战

本关所出现的敌人十分多，并且敌人的实力也是相当强劲的，长时间的战斗是不明智的选择，我们可在编成队伍时将上一关得到的同伴编在被召唤角色内，当 MANA 值达到一定数数时，可将他召唤出来。





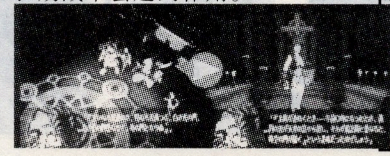
POINT 2 不要忘记使用魔法

由于敌人数量的关系，一定要有一个细密的作战计划，在此时我方魔法师的魔法攻击通常会起到很大作用，在每个回合中尽量使敌人受到最大的伤害是通过此关的要点。



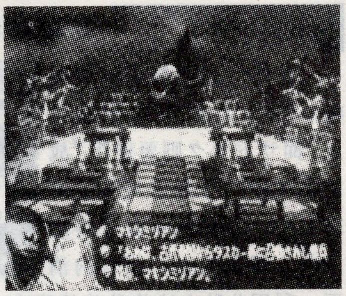
战斗后……

在教会的魔法阵上会出现与查理德有同样血统的レベッカ，虽然她的初期能力很低，但是她却有每回合增加一点攻击力的特性，在长期战中会起到作用。





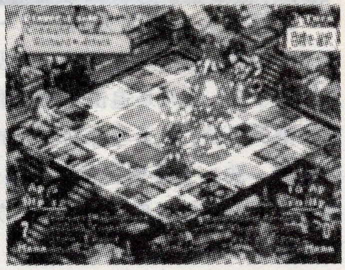
神殿屋上 全力攻击敌方的マキシミリアン



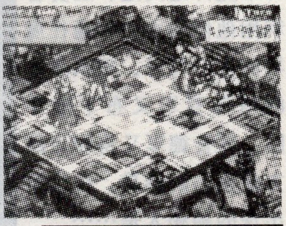
在教会的魔法阵中出现的レベッカ突然消失了，ガーディアン说：“在魔界也出现过类似的情况”。听到了这句话的理查德立刻准备前往魔界进行调查，在途中却遇到了……

POINT 1 与敌人迂回作战

本关有强敌マキシミリアン登场，属于兽人族的它有着恐怖的力量，与它直接战斗是十分不利的，不过我们可以利用它移动力低的特性将其它杂兵消灭后再慢慢将它击败，在此时魔法师“战神之加护”是主要的辅助手段，这样可令我方攻击力低的角色提高对敌伤害程度。



POINT 2 要重点保护理查德



在第一个回合时便与理查德召唤同伴，但是要根据敌人位置的变化来决定召唤的地点，因此要绝对远离マキシミリアン，以后便可利用我方同伴不同的特性将敌人逐一击破，但要注意一定要在攻击敌首领前将マキシミリアン打倒。

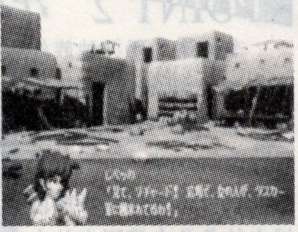
战斗后……

过关后会有最后一名贤者セレステ加入队伍，她具有使用恢复魔法及对死灵有绝大攻击力的特性，其中恢复魔法可恢复己方同伴 3 点 HP，在对死灵系敌人攻击时他的攻击力会加倍，与他组合成队伍可稳操胜卷。



沙漠の街 有效的使用ザドック与セレステ的魔法

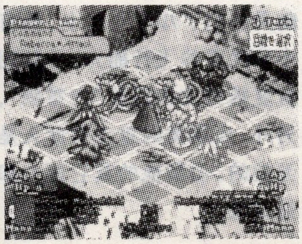
集合了三贤者后，理查德等一行继续向魔界的入口前进，在这途中会经过沙漠之街，在这里会看到塔斯克军袭击一名女子，ザドック说不去理她，而レベッカ向理查德提出前去帮助。



POINT 1 有效地使用魔法

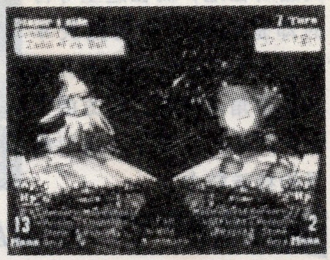
本次战斗中敌方的角色种类与配置和前面几关有很大差别，考虑到敌人实力的增加，我方也要派持有攻击及恢复魔法的ザドッグ和セレステ两位同伴上场，另外很可能与敌人进行长期战，レベッカ最好也应上场。





POINT 2 魔法对敌首领无效

就本关而言，敌方首领具有抗拒魔法的能力，这是玩者在攻略本关中应首先注意到的问题。因此魔法的使用要针对敌首领以外的角色，解决他们后便可集中力量 1 回合将敌首领击败，这才是最有效的战法。



战斗后……

由于打败了此处的塔斯克军，因此人马骑士キャバリー便会立刻加入队中，她的特殊能力“疾走”可令移动力低下的角色增加移动距离，因此她与兽人族的搭配是力量与速度的结合。



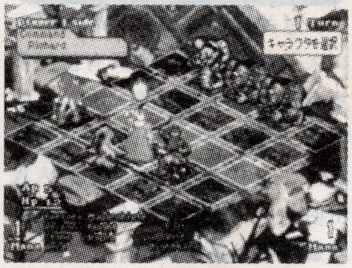
熔岩地带 与敌方首脑的战斗是胜利的关键

通过了前面四关后便可来魔界之门处，三贤者利用他们的力量将通往魔界的大门打开，闻讯而来的塔斯克军又布下战斗网，理查德军又将面对敌方最强力的挑战，在这里出现的神秘人是……



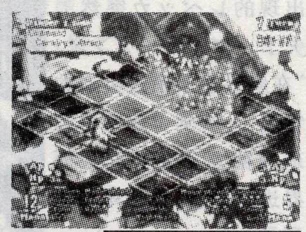
POINT 1 初期队伍的配置

在本关中就连敌方的杂兵级角色都持有很高的攻击力及体力，因此长期作战是不可避免的事情，那么レベッカ的出击是一定的，如果玩者对实力还有怀疑，那么可以到第二关再取得一张レベッカ卡。最后一点要注意的是理查德在第一回合便要将セレステ召唤出。



POINT 2 对敌首领集中攻击

在第一回合战斗时便要将レベッカ放在主要位置上，而ザドック则要使用“战神之加护”令我方角色提升攻击力，这样就可首先将敌方兽人系杂兵在一回合内消灭，利用此种方法将敌首领召唤出的怪物全部消灭后再对其集中攻击，目标是一回合内击破。



战斗后……

过关后会有谜之人物ハリー・ウェブ出现，但是理查德以前并没有见过这个人，他只是追击怪物而准备前往幽灵船的，由于考虑到与他的行动方向一致，于是便将他收为同伴，准备共同前往幽灵船，ハリー・ウェブ是我方守卫机械系角色。



幽灵船 利用セレステ的特殊能力将幽灵们击败

理查德军很快地来到幽灵船所在地，而在这里等待的却是塔斯克军的幽灵军团，在本关中敌方会有大量幽灵系角色登场，我方的人物中只有セレステ持有对幽灵的特殊能力。



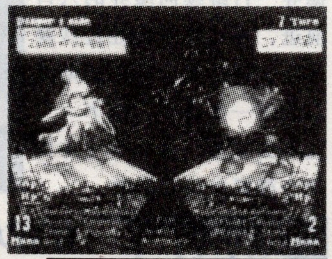
POINT 1 注意幽灵的特殊能力

由于是首次与死灵种族对战，因此セレステ绝对有上场的必要，此人对幽灵系敌人有将近两倍的攻击能力，但是要注意的是死灵具有复活的特性，不过如果令每回合中敌人的MANA值在6以下，那么被打倒的死灵便不能再次复活，因此本关的决胜点在于及时抢战MANA区，并且还要派攻击力较强的角色争取在一回合内消灭一只死灵。



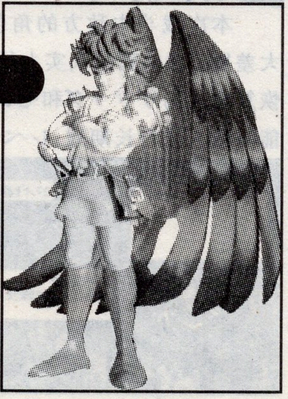
POINT 2 注意敌方区域攻击

本关除了死灵种族外还有一个机械系角色出现，它的攻击力高达6，并且持有“レーザーアイ”的直线性攻击招术，在直线区域内的角色会遭到它的全体攻击，因此我方在队伍配置上绝对要避免站成一列。



战斗后……

受时空变化的影响来到幽灵船的アルブレヒト，持有十分优秀的飞行能力，并且拥有复数类攻击招数“空雷剑”，另外，地震类的攻击对此人是无效的。但是他的其它能力却是很低。



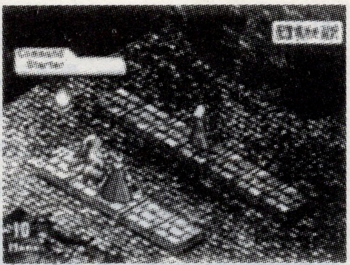
时之门前 强敌マキシミオアン再登场!

突破了幽灵船的理查德军来到了时之门前，但出人意料的是曾经在沙漠之街与我军战斗的强敌マキシミアン再次出现，在进入战场前会出现レベッカ与マキシミアン的对话。



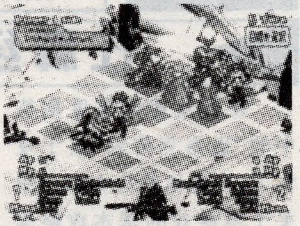
POINT 1 使用攻击力高的角色

本关的攻略要点是将在第五关收得的同伴ハリー一ウェブ放在被召唤队伍中，这样在战斗中便可利用他的高攻击力给予敌人强力的打击，另外考虑到敌方角色的混合编队，因此两位魔法师也要编在队伍中，而首领理查德要在MANA足够的回合内将ハリー召唤出来。



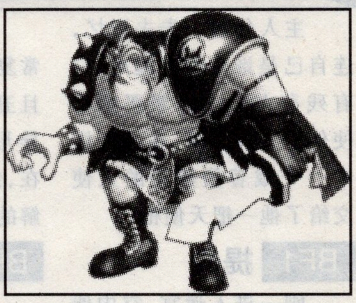
POINT 2 精确计算所受伤害度

如果玩者对自己的能力有信心，那么可以在第一回合将首领理查德移动到座标3-3上，这样在第2回合便将ハリー・ウェブ召唤出，在精确计算过己方受害程度后，便可利用我方的魔法师及其他角色对敌方首脑マキシミオアン进行集中攻击。



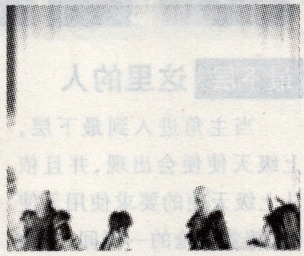
战斗后……

故事模式中的最后一名同伴，他持有很高的体力及攻击力，一般的杂兵可被他一击消灭，但要特别注意的是每一回合便要无条件地受到5点伤害，因此要与恢复魔法配合。



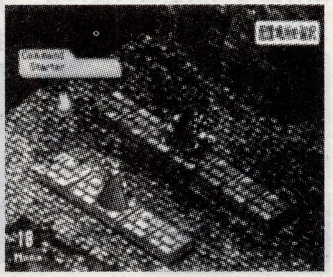
时空要塞 与宿敌タスカー的最后之战

利用时空之门中的魔法阵很顺利地转送到时空要塞内，时空要塞便是最终之敌タスカー的巢穴，这也是STORY模式的最后一战，到底能否将宿敌タスカー击败呢……?



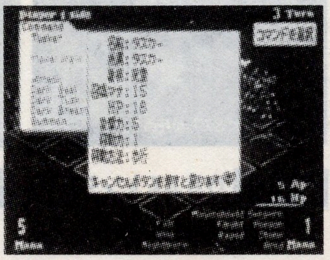
POINT 1 配置最强的队伍

在队伍编成中可将上一关收得的同伴マキシミリアン放到召唤位置中，而首先要上场的人物以レベッカ与セレステ为主，当作战中的MANA值积攒到一定数量时便要立即召唤マキシミリアン，但由于此人所需要的MANA值高达19，因此可能要作长期战的准备，因此レベッカ便是上场的原因，另外还要尽量多占领MANA区。



POINT 2 タスカー的最强攻击

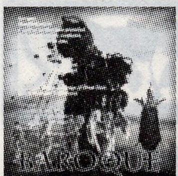
虽然说要作好长期战的准备，但是要绝对注意敌最终首领タスカー消费50点MANA值的全体攻击，这会令我方所有人员造成10点的伤害，相当恐怖! 不过在通常的战术下タスカー一方达不到这个数值便会被击败。



● 理查德军所有人员资料 ●

	リチャード	ザドック	シエンナ	ガーディアン	レベッカ
召唤 MANA	12	8	8	11	5
HP	12	6	10	15	8
AP	4	0	2	5	2
移动力	2	2	2	1	2

	セレステ	キャヴァリー	ハリー	アルブレヒト	マキシミリアン
召唤 MANA	8	14	14	8	19
HP	12	16	16	12	20
AP	2	8	8	2	10
移动力	2	1	1	2	2



BAROQUE

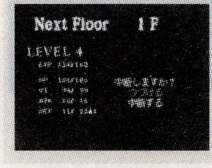
机种：SS　类型：3D·RPG　厂商：STING　媒体：CD－ROM

在神经塔中等待着的多种事件大公开

在游戏迷们高度期待中的“巴洛克传说”终于发售了，在这里将为大家介绍关于本游戏的基本攻略等等……

存在于被扭曲世界中的神经塔是会随着剧情的变化，结构也会产生变化，每回都会遇到不同的迷宫，但在各层中的事件却是基本固定的。在这里向大家作一简单的介绍。

战斗前的准备至关重要



练习用的迷宫初期是不能进入的，只有在进入神经塔二回后才能进入，在这里可以培育自己的主人公，当等级升到一定程度时再进入神经塔。

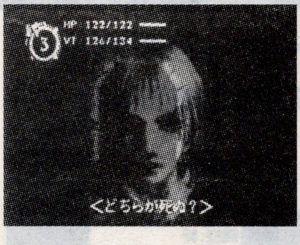
外界～神经塔最下层

主人公由于失去记忆，连自己是谁也想不起来，只有残存在心中的罪恶感驱使他进入神经塔。在神经塔中一个戴着假翅膀的天使交给了他一把天使枪。

神经塔内部的结构非常复杂，并且到处都是狂暴且丑陋的生物，被人们称作异形。当然也有友善的存在，但只是留下一些不可理解的话语便离开。

BF1 提问

刚一进入迷宫，空中便浮现出一张熟悉的面孔，并向主角提问，这个人到底是谁呢？



BF3 读心的人

在某一部屋中会遇到一个老太婆，她可以读懂任何人心里所想的事，但是主角的心呢？



BF4 ウリム&トンミム

在塔中的第四层遇到两个名叫ウリム和トンミム的人，他会告诉主角在塔的底层存在着不可思议的人物，会是谁呢？

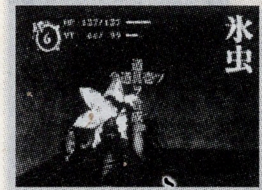


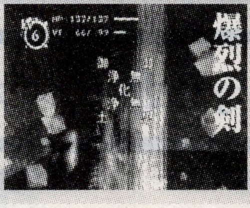
BF6 天导天使

在这里遇到了天导天使，他只会说关于天使枪的一些事情，但其它的便听不懂了，总之是要使用威力强大的天使枪了。

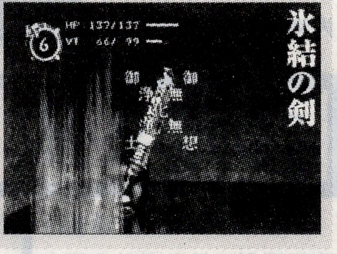


咒葬天使的活用



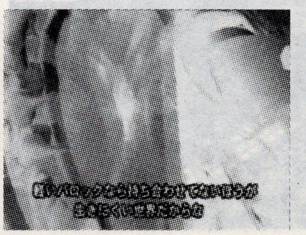


在这一游戏中要大量地收集道具，游戏的难度也视乎玩家所取得的道具，利用咒葬天使可以将劣化的武器再生以及使腐败的肉可以食用。



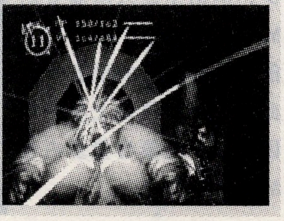
最下层 这里的人

当主角进入到最下层，上级天使便会出现，并且依从上级天使的要求使用天使枪，随着开枪的一瞬间，主角的意识渐渐远去，眼前也是一片漆黑……当醒来时，自己的意识中已经可以回想起一些过去的事情，但这到底跟神经塔以及上级天使又有怎样的关系？



基本战术 1

游戏中设计的战斗是非常复杂的，一旦陷入以少打多的情况下是非常危险的，此时最重要的便是回避敌人的攻击，尽早逃离，其中最有效的办法就是利用通路的出口以及只能容纳下一个人的墙壁缺口，这样便可直接面对一个敌人。



再生～神经塔最下方

主角再一次回到神经塔，这里的情景与过去基本相同，只不过变得更加广阔。在现实世界中上级天使的话到底是正确还是错误呢?为了解开心中的谜团，主角决定在塔内展开进一步探索。一进塔的时候，将会碰到令人头痛的天使虫，切记一定要走到迷宫的最下层。

在途中再次出现以前的幻影以及两位神秘的少女，在塔的底部还会遇到上级天使。

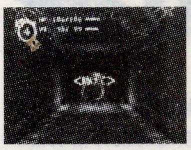
基本战术 2

受到异形攻击时，按方向键 L 或 R，便可向侧面回避。



1F 天使虫

只会说“好疼”、“痛苦”的小天使在一进入塔中便可会遇到。

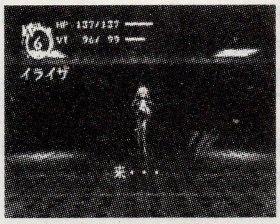


BF1 提问

与前回一样，一进入B1F 便会出现幻象，向主角提问。



BF2 イライザ

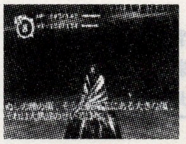




从墙壁中出现了少女，她说的话主角不理解。

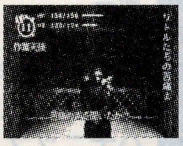
BF3 读心的人

和以前不一样，他可以读懂主人公的心，并且会说出一些有关于主角腰伤的事情。



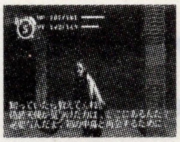
BF4 ウリム&トンミム

被称为作业天使的人，告知主角有关于天使虫的事情以及消灭天使虫的计划。



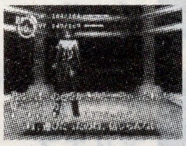
BF5 箱の者

他也是不可理解的人物之一，会在某个箱子中出现，伪装天使，但一切都是谜。



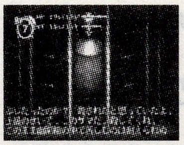
BF6 アリス

他会说出一些与主人公有关的事情，但说完之后便马上消失在水面下，她是谁呢?



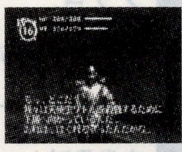
BF7 コリエル

马鲁哥特教团的一员，被上级天使所关押，他希望主角净化周围的一切。



BF8 杀戮部队

被派遣去消灭天使虫的杀戮部队，他们究竟主要目的是什么呢?和天使虫又会怎样?



BF10 天导天使

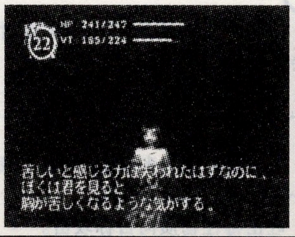
想取走天使枪的他到底是想帮助主角还是另有企图呢?他与上级天使到底是谁说的话更可以信赖呢?

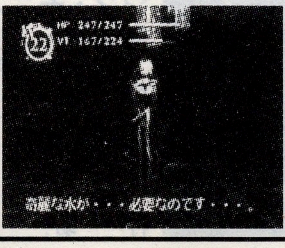


BF12 イライザ&アリス的再会

部屋中有一个大水池，当主角来到这里时便会与アリス再一次相会，她似乎与主人公的过去有着非常重要的关系，为什么到现在仍然不能理解，她现在所说的话又有何企图呢?

当与イライザ再会时，她会向主人公要求需要美丽的水，如果未能看到所事件的发生，在此时便不会有什么事件发生了，相反如果满足了イライザ的要求便会得知一些重要的情报。



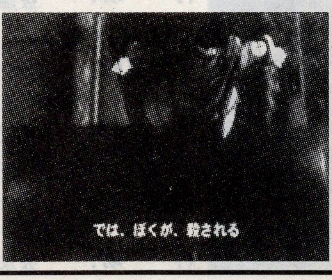


BF13～最下阶 上级天使和这里的人

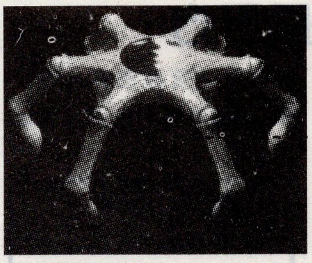
主人公再次遇到了上级天使，他对整个世界由于大热波的发生而变得扭曲这一事件并不以为然，在最下层他会告诉主角去净化周围的一切，这是唯一的赎罪的方法，也是唯一拯救世界的方法。他这样催促主人公去净化周围的一切。在最下层等待着主角的是上级天使，他会帮助主角恢复记忆，但主角的罪恶感也逐渐增加。

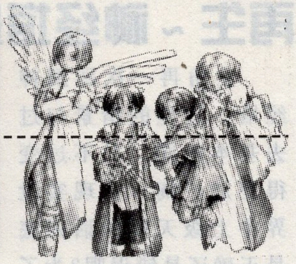


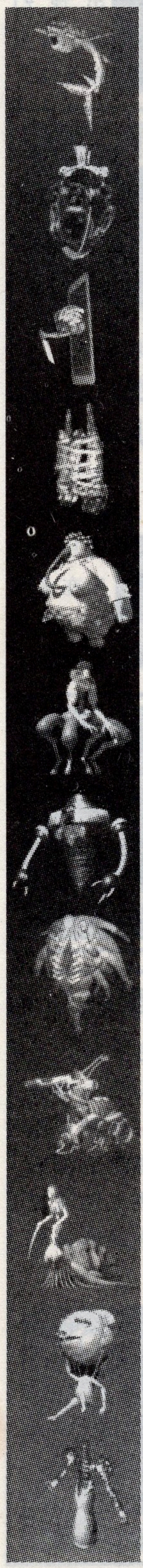
▲出现的谜之幻影会向主人公提出许多问题，同时使他增加罪恶感。



全异形图签







ムーン
未发见时：为了寻找猎物而四处游荡，当在同一部屋且非常接近时便开始攻击。
行　动：接近主角前方时开始攻击。

コクトーヘッド
未发见时：平时会在空中浮游移动，当发现主角时便开始移动。
行　动：在接近主人公身后时开始攻击。

マジシャン
未发见时：平常是防御状态并来回旋转，当接近时开始移动。
行　动：用小刀攻击并可分为两体。

ヨハンナ・キョン
未发见时：不受到攻击时什么也不会作，一旦受到攻击便开始反击。
行　动：主要以正前方攻击为主。

ブルガー
未发见时：平时是浮游静止状态，一旦发现便开始攻击。
行　动：与其接近时便会放出暗黑毒气。

アリエス
未发见时：通常是睡眠状态，受到攻击才会醒来并开始反击。
行　动：前方接近时开始攻击。

フェストゥム
未发见时：通常是浮游状态并左右回转，发现后开始追踪。
行　动：会放射出冰来攻击主角。

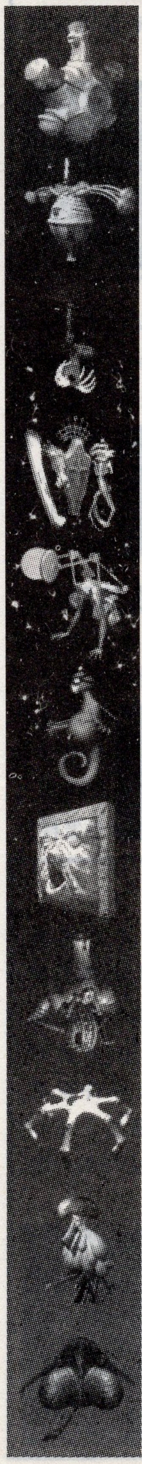
ニクリ&ニクラ
未发见时：平时是躲藏起来的，一旦发现主角或其它异形便开始攻击。
行　动：通常是会绕到主角背后攻击。

ガルガルタンクジョー
未发见时：平时走来走去，一旦发现便开始追踪。
行　动：会向前方的主角发射炮弹。

ライア
未发见时：当与主角在同一部屋时便开始追踪攻击，只有远离时才会静止。
行　动：被触手碰到便产生欲情状态。

ジェイイロム
未发见时：平时都是跳来跳去，一旦接近便开始追踪攻击。
行　动：速度非常快地接近并会自爆。

オル・ハカヌース
未发见时：平时都是以充电状态出现，在一定距离时便开始追踪。
行　动：会发射雷电球来攻击。



カトー
未发见时：当主角出现在它正前方时便开始追踪攻击。
行　动：会使用毒属性的攻击。

ソコンボ
未发见时：平时一动不动，当接近它时便可开始追踪。
行　动：会向主角吐出腐蚀液。

ハングワンズ
未发见时：平时隐藏在部屋的天井上，当接近它时便开始追踪。
行　动：只在天井移动，不在地上移动。

デス
未发见时：在平常是以浮游状态出现，发现目标后便开始追踪。
行　动：使用手中巨大的镰刀进行攻击。

ハナニップ
未发见时：隐藏在特定的墙壁中，只能作直角或直线的移动。
行　动：可以发出使主角错乱的音波。

グリロ
未发见时：平时是跳来跳去的移动，发现目标后便快速追踪。
行　动：会偷盗主角的道具。

ブブゲル
未发见时：在通路的墙壁上等待着主角出现并开始攻击。
行　动：会使用电系的攻击。

セブンティーン
未发见时：平时在原地待机状态，一旦发现目标便快速冲向前方。
行　动：主要以身体冲撞攻击为主。

サン
未发见时：主要隐藏在通路的蜘蛛巢上等待着目标出现。
行　动：会发射出光线向目标攻击。

シン・モニス
未发见时：当主角接近其周围一定距离时才会攻击，但不会移动。
行　动：会吸收主角的体力。

グルー
未发见时：平时在原地跳来跳去，当目标接近一定程度后便开始追踪。
行　动：吐出毒性物质向目标攻击。

道具一览表

剑	AP	效果
贫弱的剑	3	攻击力比较低的武器
净化的剑	4	最基本的武器
净击的剑	5	威力较大的武器
净爆的剑	6	威力巨大的武器
古剑	0	每回攻击只减一格的剑
岚剑	1	带有风属性的武器
流星的剑	3	攻击速度非常快的剑
连斩的剑	4	一回可攻击两次的武器
波动的剑	4	可以放出波动远距离的武器
三叉的剑	1	可以向前面三方向同时攻击的武器
炎净的剑	4	具有炎属性的剑
冰结的剑	4	具有冰属性的剑
雷鸣的剑	4	具有雷属性的剑
体力的剑	4	HP 最大上升 20 的剑
活力的剑	4	VT 最大上升 20 的剑
守护的剑	4	DEF 上升 3 的剑
运气的剑	3	会使运气变得非常好的剑
落运的剑	2	将运气变得非常差的剑
堕天的剑	13	非常强力的武器
爆裂的剑	9	攻击的同时给予爆发的火焰攻击,攻击速度慢
吸收的剑	2	在攻击的同时吸取异形的 HP 并且逐渐成长的剑
成长的剑	0	装备时修得的经验值只有一半拆除后威力恢复
バラ的剑	5	对异形有特殊效果的武器
天地的剑	15	攻击力非常强,但失误较多
干涉的剑	4	根据 HP 所剩多少威力随之增减的武器
歪剑	4	只有 4 倍威力的剑
硝子的剑	10	可以多次攻击的武器,但只要下一层迷宫就会消失
双子的剑	1	同时装备两把的剑
三属的剑	5	拥有冰、炎、雷三种属性的剑

箱	效果
からの箱	没有任何作用的箱子
回复的箱	HP 恢复的箱子
希望的箱	有爆炸可能的箱子
双子的箱	需要两把钥匙才能打开的箱子
顽固的箱	ATK30 以上才能打开的箱子
追加的箱	开之前道具入手的箱子
空箱	没有道具的箱子
不定的箱	基本道具放入的箱子
箱的箱	进入箱子中的箱子
爆破的箱	会引起巨大爆炸的箱子
革命的箱	打开会有爆炸可能的箱子
硝子的箱	会找到剑的箱子
硝子的箱	会找到防具的箱子
硝子的箱	会找到伪翼的箱子
音乐的箱	当 HP 在三分之一以下才能打开,开启后 HP、VT 完全回复
无防备的箱	放入装备系道具的箱子
文样的箱	放入文样的箱子
两刃的箱	HP 二分之一以下时才可以打开的箱子
腹痛的箱	开启后会有腹痛效果的箱子
空腹的箱	会吸收一个所持道具的箱子
笑箱	打开时会有笑声,并随之出现异形的箱子
寄生的箱	手持道具的一个变为寄生的箱
素晴的箱	放入强力品的箱子
试练的箱	HP 恢复速度半减的箱子
玩具的箱	打开后会出现道具的箱子
进化的箱	放进化的液和恢复的液的箱子
肉的箱	放入肉的箱子

防具	DP	效果
贫弱的防具	1	非常弱的防具
革的防具	2	基本的防具
野兽的防具	4	拥有野兽力量的防具
耐炎的防具	2	炎攻击减弱的防具
耐冰的防具	2	冰攻击减弱的防具
耐雷的防具	2	雷攻击减弱的防具
体力的防具	2	HP 最大上升 25 的防具
活力的防具	2	VT 最大上升 25 的防具
攻守的防具	2	ATK 上升 3 的防具
运气的防具	2	运气变好的防具
落运的防具	3	运气变差的防具
失乐的防具	6	防御力高的防具
古的防具	0	DEF 下降 1 的防具
露出的防具	7	强力的防具
成长的防具	0	能力值下降的防具装备时精神值修得半减
顽固的防具	4	无法拆除的防具
歪的防具	4	腹痛错觉以外特殊状态防止的防具
硝子的防具	9	防御力非常高的防具
三属的防具	3	火、冰、雷三种属性攻击降低的防具

伪翼	效果
持久伪翼	VT 减四分之三的伪翼
攻击伪翼	ATK 上升的伪翼
防御伪翼	DEF 上升的伪翼
幸运伪翼	运气变好的伪翼
希望伪翼	HP 最大值、VT 最大值、ATK、DEF 上升的伪翼
经验伪翼	每当打倒异形经验值加 20 的伪翼
まひ伪翼	防止まひ的为翼
冷静伪翼	防止错乱和欲情的伪翼
耐毒伪翼	防止毒和まひ的伪翼
眼球伪翼	防止暗黑和欲情的伪翼
特殊伪翼	腹痛以外特殊状态防止的伪翼
顽固伪翼	装备后不能拆除的伪翼
硝子伪翼	VT 恢复的伪翼

注入液	效果
滋养的液	HP、VT、脱力恢复的液
攻击的液	装备中的剑 ATK 上升 1 的液
防具的液	装备中防具的 DEF 上升 1 的液
攻防的液	装备中的剑和防具各上升 1 的液
弱力的液	装备后武器变得劣化
弱化的液	装备后防御变得劣化
进化的液	自己等级上升的液
退化的液	自己等级下降的液
回复的液 A	自己 ATK 全恢复的液
回复的液 D	自己 DEF 全恢复的液
回复的液 AD	自己 ATK、DEF 全恢复的液
回复的液 DX	自己 ATK、DEF 全恢复且最大值上升 2 的液
冷表的液	错乱或欲情解除的液
解毒的液	毒和まひ解除的液
眼球的液	暗黑和欲情解除的液
活气的液	脱力解除的液
特效的液	所有状态变化解除的液
希望的液	全部状态值全恢复的液
判明的液	鉴别手持道具的液
防腐的液	防腐和劣化防止的液
铁骨的液	所持的骨数量增加的液
革命的液	自身 HP、VT 变化的液
培养液	培育出同样异形的液
废液	注入后会造成损伤的液
虫液	注入后会出现寄生虫的液

烧印	效果
治愈印	HP 恢复速度上升
持久印	VT 减二分之一
不动印	盗取异形身上的道具
开福印	防止箱子爆炸的烧印,开箱时 HP 和 VT 少量恢复
判明印	签定道具的烧印
复活印	使自身一度复活的道具
俺印	死后道具自动回到一层
投印	将道具远距离投出的烧印
分裂印	分裂所持道具
无印	没有效力的烧印
消却印	使烧印消失的烧印
岚印	使异形吹飞的效果
连斩印	剑攻击时可二回连续斩
波动印	剑攻击时可发出波动
三叉印	剑攻击时可同时攻击三个方向
文判印	判明文样、名字的烧印
爆人印	发生大爆炸,给予周围损害的烧印
火吹印	等级上升时发出火焰
エロ印	剑的速度上升
无敌印	能力下降,但一定时间无敌
特半印	特殊状态在一半时间内即可恢复
粘着印	摘除装备的烧印

刑具	效果
中爆刑具	使周围异形发生爆炸的刑具
大爆刑具	使部屋中发生大爆炸的刑具
火炎刑具	使使周围异形受到炎攻击
冰结刑具	使周围异形受到冰攻击
雷电刑具	使周围异形受到雷攻击
まひ刑具	使周围异形受到まひ攻击
错乱刑具	使周围异形受到错乱攻击
毒毒刑具	使周围异形受到毒攻击
暗黑刑具	使周围异形受到暗黑攻击
腹痛刑具	使周围异形受到腹痛攻击
欲情刑具	使周围异形受到欲情攻击
脱力刑具	使周围异形受到脱力攻击
集束刑具	收集部屋周围道具的刑具
岚的刑具	周围的异形吹飞的刑具
飞翔刑具	使周围的异形转移到其它的部屋
心脏刑具	使周围的异形变成心脏的刑具
腐肉刑具	使异形变成腐肉的刑具
腐败刑具	攻击周围的异形但所持的肉和心脏会腐败
吸收刑具	吸收部屋中异形的 HP
半减刑具	消灭部屋中一半的异形
回复刑具	包括自己和异形在内,同时恢复 50HP
猫背刑具	寄存有猫的灵魂的刑具
无名刑具	什么效果也没有的刑具

文样	效果
回复文样	HP 和 VT 恢复的文样
自爆文样	使自己爆炸的文样
中爆文样	对周围爆炸的文样
大爆文样	使部屋中发生爆发攻击
火炎文样	周围火炎的攻击
冰结文样	周围冰结的攻击
雷电文样	周围雷电的攻击
错乱文样	周围错乱状态
暗黑文样	周围暗黑状态
腹痛文样	周围腹痛状态
特殊文样	周围特殊状态
腐食文样	所持的心脏或肉变得腐烂
岚文样	攻击后方的文样
飞翔文样	转移到其它部屋的文样
古化文样	使装备品劣化的文样
食料文样	将所持道具中的一个变成食物
错乱文样	将所持道具散落在部屋中
消失文样	将所持道具中某一个扔掉
消印文样	使自身的烧印消失的文样
反转文样	使能力对调的文样
体活文样	使 HP 最大增加 5 的文样
欲情文样	使周围欲情状态的文样

骨	效果
石骨	投出后给予异形一定伤害的骨
矢骨	投出后可以攻击一条直线的异形
追尾骨	投出后可以自动攻击异形
爆骨	投出后便会爆炸,并攻击周围的异形
守骨	使炎、冰、雷属性上升的骨
经验骨	取得经验值倍增的骨
まひ骨	まひ的骨
乱骨	乱的骨
毒骨	毒的骨
暗黑骨	暗黑的骨
腹痛骨	腹痛的骨
欲骨	欲的骨
脱骨	脱的骨
腐肉骨	投出后异形身体腐烂的骨
步加骨	瞬间转移的骨
无敌骨	使用后变成无敌的骨
死骨	HP 变为 1 的骨
体液骨	吸收异形体液的骨
银的骨	投出后发生火攻击的骨
金的骨	投出后发生大爆炸的骨
再阶骨	返回最初部屋的骨
判明骨	判明所持道具的骨

寄生虫	效果
幼虫	持有时能力下降,但会逐渐成长为其它的寄生虫
炎虫	寄生在自己的剑上,使攻击增加炎的属性
冰虫	寄生在自己的剑上,使攻击增加冰的属性
雷虫	寄生在自己的剑上,使攻击增加雷的属性
体力虫	寄生在自身,HP 最大值上升 12
活虫	寄生在自身,VT 最大值上升 10
攻虫	寄生在自身,ATK 最大值上升 1
守虫	寄生在自身,DEF 最大值上升 2
运虫	寄生在自身,使运气变好
まひ虫	寄生在防具上,防止まひ效果
乱虫	寄生在防具上,防止乱效果
毒虫	寄生在防具上,防止毒效果
暗黑虫	寄生在防具上,防止暗黑效果
腹痛虫	寄生在防具上,防止腹痛效果
欲虫	寄生在防具上,防止欲效果
脱力虫	寄生在防具上,防止脱力效果
流星虫	寄生在自己的剑上,使攻击力上升
判明虫	不用寄生,作用是判明道具
除爆虫	不用寄生,作用是解除箱的爆发
虫食虫	靠吃掉其它同类而成长,会逐渐变成攻守虫
羽根虫	寄生在道具上的虫类
复活虫	使虫的死骸复活的虫类
虫的死骸	虫的尸体

心脏	效果
心脏的种	VT30 恢复,在 VT 全满的情况下,VT 最大上升 10
心脏的实	VT 全恢复,在 VT 全满的情况下,VT 最大上升 25
燃烧心脏	被烧过的心脏,VT 全恢复,HP 减半

肉	效果
愚流的肉	HP30 恢复,在 HP 全满的情况下,HP 最大上升 8
中流的肉	HP99 恢复,在 HP 全满的情况下,HP 最大上升 12
贤流的肉	HP 全恢复,在 HP 全满的情况下,HP 最大上升 25
烧肉	被烧黑了的肉,HP 全恢复,VT 减 50

铳	效果
天使铳	消灭异形威力绝大的武器,但不能补充弹药



英雄志愿



机种:SS　厂商:MICRO CABIN
类型:RPG　媒体:CD－ROM
责编:FOX

故事背景

在这个没有名称的岛上一直有很多怪物出现,所以有很多人去学对付怪物的方法,这些人被称为“冒险者”,而当中有一些立了很多功劳的人更被称为“英雄”,受到众人的尊敬。

而在这个岛上有三个人——绫美、露里亚及美以,他们为了要成为英雄而进入“冒险者培育学校”学习。在三年课程的最后半年时他们将要外出实习,这时他们才发现要成为英雄的道路并不是那么平坦。既要与其他学生展开竞争,又要在各种任务中磨练自己,这一切都是十分艰苦的。

这些“冒险者培育学校”的实习生亦被称作“英雄志愿”。

操作方法

START 键:跳过 OPENING 及开始游戏
方向键:角色移动、选择各项目、转页、购物时购入数目的增减
A 键:开启主指令视窗
B 键:取消指令、跳过对白、关闭视窗
C 键:指令决定、与别人谈话、开宝箱、调查
L 键:向左转页、购物时购入数目减 10
R 键:向右转页、购物时购入数目加 10

人物介绍

绫美(アヤメ)



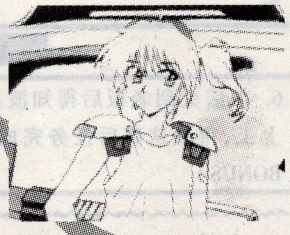
声优:浅川悠　生日:5月5日
出生地:日本　喜欢的颜色:青
喜欢的事物:可爱的小饰物
不喜欢的事物:优柔寡断
特别技能:日本舞蹈
解说:在日本一个叫侍的世袭制军人家庭出身,梦想也是成为一位非常成功的侍,可是由于日本处于太平盛世,根本无法发展,于是便入读“这个岛”的冒险者养成学校。一看便知她是个有大将风度的人,在队伍中可说是属领导人物,可是因为她的言行太理想化的关系,所以说她是个“头大无脑”的人,而她使用的武器是日本刀,在白兵战时攻击力十分强。

露里亚(ルリア)



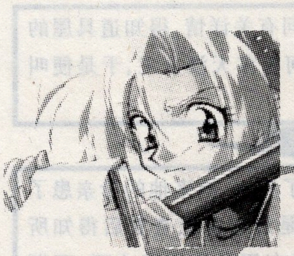
声优:前田このみ
生日:7月7日
喜欢的颜色:红
喜欢的事物:金色的事物
不喜欢的事物:义务工作
特别技能:医学知识
出生地:SHAWOOD
解说:于妖精族的故乡 SHAWOOD 出生的半人半妖精的少女,由于是半人半妖精的关系,所以经常被纯正血统的妖精排斥,性格属经常独来独往的人类,而且十分贪钱。她主要使用魔法攻击,而且懂得少量的医学知识。

美以(メイ)



声优:前田千亚纪
生日:3月3日　喜欢的颜色:黄
喜欢的事物:与机械有关的事物
不喜欢的事物:强制
特别技能:机械工作
出生地:古古里卡
解说:出生于被喻为文明发祥地古古里卡,她对于旧世纪的遗迹十分之有兴趣,并且着迷,无论去到哪处一看见机械事物均会十分兴奋。由于太着迷于机械的关系,所以对于人际关系方面则比较弱,没有大的协调性,十分依赖别人,看来更十分似小孩的性格。但在于队伍中看来,是一个十分值得信赖且可靠的人。战斗中她是唯一可以使用机械人来战斗的队员。

比斯亚(プリシア)



声优:小西宽子
生日:10月10日
喜欢的颜色:绿
喜欢的事物:花(特别是多蜜的一类)
不喜欢的事物:洋葱　特别技能:观察
出生地:柯沙尼天
解说:冒险者养成学校派遣她负责观察学员们的行动及行踪,并回到学校报告,虽然是小妖精,但是她却可以在不用翼的情况下自由飞行。由于她只是负责观察学员们的行动,所以不会积极战斗,但她在战斗中是可以对队中各人作出护卫的行动,总的来说她可说是用来补给及辅助的。

游戏系统

基本上游戏是会玩半年的时间，当然所指的是游戏世界中的时间，由10月1日师范始至翌年4月1日，在该段时间玩者要在版面中找工作（任务）做，当做成工作后便会取得BONUS来提升人物的能力值，至于有关游戏的流程可参看下面：

游戏开始（10月1日）
▼
取得工作（任务）
▼
准备
▼
进行工作（任务）→拒绝或中断工作（任务）
"可再找新的工作（任务）"
▼
工作（任务）完成并取得报酬及能力值得点
"之后可再找新的工作（任务）"
▼
ENDING（4月1日）

能力表用语解说

筋力：腕力的强弱，会影响人物的攻击力。
体力：持久力，肉体的耐力、生命力，影响防御力。
精神：冷静、精神力，会影响魔法攻击力。
知识：知识量、记忆力、博学等，影响魔法防御力。
敏捷：能否更快移动及回避，影响回避率及行动顺序。
幸运：表示运势，会影响CIRTICAL HIT的出现率。
容姿：表示给别人的魅力及自己的美貌。
色气：表示人物的妖艳度

用语解说

取得工作：可于村内或城内的"工作介绍所（依赖干旋所）"查看有关工作，每个不同的工作均会有不同的实行时间、内容、报酬及难易度，玩者可按自己的喜好来选择，当然一开始最好不要找过难的工作。另外报酬方面玩者可讨价还价（有三次机会），成功的话当然在任务完成后会额外取得BONUS；失败的话报酬会被打折。接受的话便看清其内容并正式进行工作。（注：有些任务可能会在村中其他的人找到的）

进行工作：取得工作后当然是要到指定的地方找当事人并解决有关的事情，如果玩者不喜欢的话，亦可拒绝或中断手上的工作，但最好不要用到这一招。进行工作时，有些则要进入迷宫打怪物，有些则只会消化日数，而有些则去别的地方，总之就是各式其色。

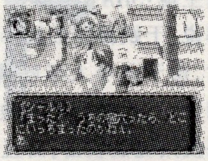
工作（任务）完成：工作（任务）完成后，除了可以回到工作介绍所取得报酬外，另外亦会因任务难度取得不同的能力值得点，这些点数可以自由地分配在人物的能力值上。

时间的分配：其实游戏的时间是以以下的准则过去的：1.在大地图移动的时间（有交通工具移动时间会缩短）；2.在村内移动的时间；3.利用一部分商店及斗技场；4.某部分的工作；5.在迷宫内移动或一部分的战斗。

只要在村内移动时对话便会用去时间，但如果只站在村内而不作移动的话，是不会用去时间的。

事件之一：寻找消息

地点：工作介绍所
难易度：容易
报酬：$800



1. 接受工作后便到道具屋查问有关详情，得知道具屋的一个兼职小职员波比不知为何有多天没上工，于是便叫绫美们去查一下。

▼

2. 在住宅区的一所房中找到了波比，原来他的母亲患了重病，而波比又不懂处置，于是经露里亚查看后得知所患的是肺结核，而治疗方法只有用斯尼娜草才可。而斯尼娜草实在太贵，波比根本买不起，可是波比说曾在西之山的洞窟见过斯尼娜草，于是便剩下波比照顾他的母亲，而绫美等便向西之山的洞窟出发。（需要12日）



▼

3. 一定要在某一地点跌下去才可到BOSS所在的地方。

4. 击倒BOSS后便可取得斯尼娜草，于是经由另一点回到外面，而回到HOME TOWN亦需12日。

▼

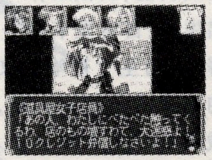
5. 回到后便立刻将药交给波比的母亲喝，结果康复起来，之后波比便会写回一封信望绫美们能交给道具屋老板。

▼

6. 将信交到老板后得知波比原来只是因照顾母亲而不上工，得知这事后任务完成，取得说定的报酬及能力值BONUS。

事件之二：找回她的丈夫

地点：HOME TOWN的住宅区
难易度：容易
报酬：$400（后附加单车一架）



1. 到住宅区从一位叫莎路路的口中得知要找回她的丈夫，之后便答应她帮她找回叫"亚鲁"的丈夫。

▼

2. 首先到酒吧，从一个醉酒人口中得知亚鲁去了道具屋。

3. 到了道具屋得知亚鲁来过此处，并弄得道具屋乱七八糟，店员要求绫美赔偿$10，于是只好给她，之后又知亚鲁又到了美容院。

4. 到了美容院店员又说亚鲁到了高级住宅街。

5. 在高级住宅街又知亚鲁去了城的方向。

6. 之后又说去了冒险者学校。

7. 到学校又说回到了住宅街。

8. 回到住宅街得知亚鲁没回来，之后想过一轮后，想到这个人可能在公众浴室，于是便冲去公众浴室。

9. 来到浴室果然找到亚鲁，这时同级的对手亦是接到这任务并来到此处，为了这个人，两班人便大打出手，将同级生击倒后，原本该带亚鲁回去的，可是遭到反抗，于是又再次与亚鲁打起来。将他击倒后便带他回到住处，任务完成，除了取得说定的报酬外，由于美以太喜欢那单车，于是莎路路亦将单车送给了二人。

事件之三：被恶作剧困扰

地点：HOME TOWN 工作介绍所

难易度：容易

报酬：$1600



1. 出城到郊外的斗兽场（不用浪费时间），并在斗兽场的地下室找事件负责人剑斗士美多。

2. 从她口中得知，她最近收到封不明的信，叫她不要出赛，否则便会破坏整个斗兽场，于是绫美们便在斗兽场内调查。

3. 来到了兽笼附近，偷听到要破坏斗兽场那班人的对话，于是便决定跟踪他们以求找到幕后首脑，并进入地下水道迷宫。

4. 在迷宫的一角找到了最后的幕后首脑，将他击倒后，便得知今天的会由美多与一只饿了数天的野兽决斗（就算不是举行武斗大会的日子也会战斗），并且在野兽所关的笼处装了炸弹，于是绫美们便快快回到斗场地下室。

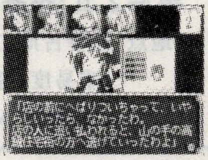
5. 在关着野兽的笼旁看见了炸弹，于是便去击倒该野兽（一场战斗），之后再由美以负责将炸弹解拆（反正选红选蓝都会爆炸的，可不用理会），拆掉后四人便回到斗兽场中间，并向在场各人说明事件，之后美多便带绫美等人回到休息室，而这个事件亦告一个段落，可以回到工作介绍所取得报酬。

事件之四：反对逼迁

地点：HOME TOWN 工作介绍所

难易度：一般

报酬：$2400



1. 出城到郊外的圣玛莉亚修道会仔羊园找负责人约娜修女。

2. 一到仔羊园便被该处的孤儿误会是走来赶他们走的人，后来修女走出来并向她解释后，才平息误会。从她口中得知，这土地原是一位叫菲里本的人送给教会用来做孤儿院，可是这人最近去世，而她的儿子米滋继承遗产后又强行要求取回土地，这是不讲理的事，而有关此人的详情可到住宅区找一位叫多娜的人。

3. 找到多娜后，从她口中得知米滋本身不是这样的人，可能是有人假扮他，于是露里亚及多娜便想了办法去查探究竟现住在住宅街的是不是真的米滋。

4. 再次回到仔羊园向修女说明定好的计策后，第二天便到米滋的家。在该处绫美们趁机弄污米滋的衣服，之后让米滋回到房间更衣，接下绫美们便强行冲上米滋的房间（当中会有场战斗）。

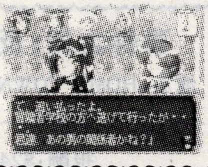
5. 到楼梯听到米滋与部下们的对话，原来他是假的米滋，将他两个手下打倒后原想捉住他的，这时卫兵队长出来并说这是大盗山岚之基鲁达，最终身份被揭穿的基鲁达便乘机从窗逃走，原以为包围后院就可以，原来后院处有地下水道入口，于是绫美们便从窗跳下去进入地下水道口要追回基鲁达并取得该土地的契约。

6. 原来同级的对手亦是来追踪基鲁达的,于是两批人便打了起来。

7. 最后终于在迷宫中找到基鲁达,由于他前后被夹(卫兵队+绫美们),于是只好拼死一战,最后终于击倒了他并将他收监。

8. 最后找回真的米滋,并且根据米滋发现的遗言,在仔羊园的教堂找到菲里本剩下的遗产,之后当然是问问米滋为何遇到这样的事。接下这个事件告一个段落,可以回到工作介绍所取得报酬。

事件之五:招募实验助手



地点:桂鲁古斯工作介绍所

难易度:容易

报酬:$1600

1. 出城到郊外魔法师卡尔的家。

2. 见到卡尔后怎料比斯亚对他一见钟情,而卡尔找的实验助手是一位小妖精,这当然是合了卡尔的要求,目的是为了试验这个令人变大的药水的效用;可是这药水还未成功,原因是缺少了一种矿石,于是卡尔便会加入队中,并一起到就近的矿山去找该种矿石。

3. 进入矿坑后发现有很多地方被 LOCK EATER 及石头所封,这只好找出 LOCK EATER 的头并将其消灭才可顺利找到该矿石。

4. 先找到 LOCK EATER 所做成的墙并在附近的宝箱取得黑色火药。

5. 之后用刚才的火药将石堆炸开,再落下一层取得黄色火药,就可以顺利通过。

6. 由于不能直接到另一个地方,所以只好回到 B 点出入口的南面,并将堵着的石炸开。

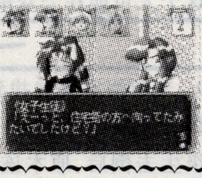
7. 再向下走一会便看到 LOCK EATER 的尾,由于 LOCK EATER 只有头与尾才有感觉,所以只要击倒它的话,便可打通被他堵着的一些地方。击倒它的一条尾后,便可通往其它区域点找另一条尾。

8. 到其它区域内的话可取得道具;往前的话便找到另一 LOCK EATER 的尾,当然另一场大型战斗亦是少不了的。

9. 将这条尾击倒后,剩下的就只有头的部分,于是再次回到起点并找到 LOCK EATER 的头部,于是便开始战斗。虽然耐久力高,但最终仍被绫美们击倒,之后便在洞穴的更深处取得了必要的矿石,于是各人便回到卡尔的家并利用矿石制成药给比斯亚喝。喝之前比斯亚认为会死掉的,于是便向卡尔说出了爱的告白,之后便决心一口气喝下去,接下比斯亚的身体起了变化,并变成了与人类一样的大小。

10. 可是过了一会比斯亚变回原来的大小,卡尔说虽是失败作,但从中亦说出了他也是喜欢着比斯亚的,卡尔还说成功的时候叫比斯亚再来找他,最后任务当然是完成了(临走前记住在卡尔家的柜中取得命景丸)。

事件之六:不审人物



地点:桂鲁古斯工作介绍所

难易度:难

报酬:$3000(另加学园介指)

1. 接受工作后便从图中的位置出村,之后便会在附近找到了一位倒在地上的人,该人名叫富山,是一位相扑手,可是他除了自己的名字及技能外,其他事也全记不起,于是绫美们便决定为他寻回以往的记忆,而富山亦会加入队中。

2. 之后富山说可以令他恢复记忆的地方只有山和海(本人选了山),于是便出去上山。

3. 抵达后富山仍想不起什么事,这时有位叫白西文鸟的人冲出来并攻击绫美们,于是便作出反击战,击倒她后便从她口中得知富山在比赛中杀了人,并向富山飞出镰刀,富山当然是中了一刀,之后富山解释白西文鸟的父亲是被他的弟兄所杀的,而该人名叫睦,这人是大地主的儿子,他为了要杀富山而来到了桂鲁古斯,于是各人又再回到桂鲁古斯。



4. 在桂鲁古斯遇到了睦,他二话不说便派手下攻击富山及绫美们,将他的手下击倒后,便说出他派人杀富山的原因。说富山打败了睦的兄长石上仁后,拐带他的女儿——爱。这时富山出现一阵头痛,并记起爱是被一大鹫捉去的,而富山亦是在追这鹫时被击倒的,于是他便立刻走出村,绫美们当然亦追上去,于是各人便向巨大鸟之巢进发。

5. 经过千辛万苦,终于来到山顶,而拐走爱的大鹫亦来到,于是便展开了一场大战。

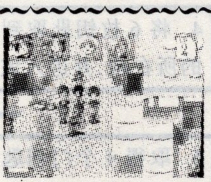
6. 最后将爱救出并回到睦的身边,之后富山及睦等人会回到自己的国家,而这个任务亦告完成。

事件之七:运送饭盒

地点:天洛基亚住宅区

难易度:无

报酬:$100



1. 在住宅区有一个女子在走来走去,那就是委托人琴野。

2. 接受工作后便向北方移动往采掘区,在找到了目标人物斯他,之后便将饭盒及琴野的口信传给他。

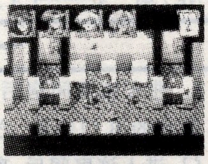
3. 之后再回到琴野处将斯他的口信回给琴野后,这个任务便告完成,轻轻松松的又取得$100。

事件之八:协助学术调查

地点:天洛基亚工作介绍所

难易度:一般

报酬:?



1. 接受工作后便到位于区内的伊路波尼大学(就在介绍所的左方),找学者如甸巴鲁。之后从他处得知他在图书馆中找到了一张古代遗迹的地图,于是便希望与绫美们一起去(其实是找她们作护卫),之后加甸巴鲁便会加入队中并出城前往未知的遗迹。

2. 来到遗迹入口处就遇到第一口难题(由于版位问题,以后所有难题均只会刊出答案)。

入口难题答案:按键次序——Ⅰ、右下角黑色键→Ⅱ、右上角红色键→Ⅲ、左下角蓝色键→Ⅳ、左上角白色键。

3. 进入遗迹后,便在第一层(以下用B?F表示)的开始位置找到键并按下,之后通往秘密房间的通路便会出现。再者要将房间内的几个敌人消灭后,通往各层的升降机才会出现。



4. B2F要走固定的路线才能获得重要的道具。

5. B3F要按固定的键才可通往固定的房间,顺序通往每个房间的流程如下:

Ⅰ、地图中左上角房间

Ⅱ、地图中右上角房间

Ⅲ、地图中右下角房间

Ⅳ、D地图中左下角房间

6. B4F要开固定宝箱位置才能取得重要道具。比如以由北至南的宝箱位置是连接的,那开宝箱的顺序就应按首尾连开的方式。

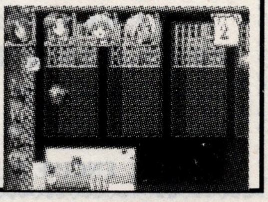
7. B5F比较特别,当走上去并移动一格时,敌人也会同时移动一格,如果可以避开敌人并走到下方取得重要道具当然是好,就算遇到敌人战斗也不是一件坏事。

8. 到B6F时,刚才在各层所取得的四条钥匙便有用了,在台前使用他们后,便可开启通路往BOSS房间。

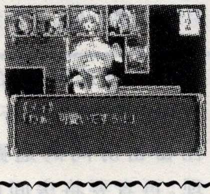
9. 将BOSS击倒后便可到上方利用转移点到秘密的房间,转移点有三处可选。

10. 房间的秘密点是"所有门只能通过一次"。可走的方法有很多。

11. 最后取得了百科全书,再回到天洛基亚,由于这本书根本不能分开的,所以加甸巴鲁只好将百科全书全部卖掉,并将卖到的钱分给各人,最后每人分到$1000,于是各人便到介绍所取回报酬,而任务亦告完成。

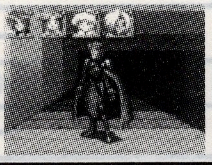


事件之九:招揽冒险者 1



地点:天洛基亚工作介绍所
难易度:一般
报酬:×(反而有一件叫 MONO-CYCLE BODY 的道具)

1. 接受工作后便北上并到位于区内的工场,找到工场的店主,从他处得知他于祖父手中取得一张地图,而店主的祖父临去前只是说有巨大的宝物,至于是什么就没人知。另外这次的任务是没有报酬的,但找到的事物则全归绫美们,做不做就随你。



2. 本版的地图真是大,而且敌人绝对不弱,如果做的话便最好在出发前做好准备工作,包括购入补给道具及武器等。

3. 之后各人便出城并向未发掘的遗迹进发。

4. 进入版面后便要从二条路中选一才可开键。

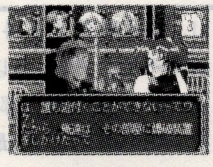
5. 之后到一个区域内取得一个暗号,是一个"H"字。

6. 继续前进,发觉通道有人守着并问暗号,于是露里亚便将刚才取得的暗号——H 说出来,之后守门的二人便让绫美们进入。

7. 最后绫美们在版面的最深处找到了 BOSS 所在位置,将它击倒后,美以便在该房间找到一些奇怪且特别的零件,于是便取得了 MONO-CYCLE BODY,接下来各人亦可利用该房间的升降机离开版图。

8. 回到天洛基亚并向工场店主报告后,便可到介绍所取得能力值增值点,任务完成。

事件之十:招揽冒险者 2



地点:天洛基亚工作介绍所
出现条件:曾完成"招揽冒险者"
难易度:难
报酬:×(反而有一件叫 MONO-CYCLE ENGINE 的道具)

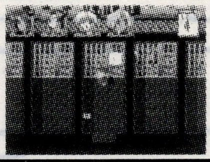
1. 同样是工场店主的工作,亦是取得一张地图,希望绫美们去查探下,同样是这次的任务没有报酬,找到的事物亦全归绫美们,作好准备后便向未踏破的遗迹进发。本版的地图同样十分大,而且过版方法极度复杂,加上敌人亦不弱,但相信到了当时的 LEVEL 该能应付他们。

2. 首先进入版面后第一件事,就是先找齐 6 个门钥匙。

3. 取得第 5 个门钥匙是有技巧的,先要在柜中取得取匙 MEMO,之后再跟着指示才能取得的,否则永远也取不到;同样地,1 号门钥匙亦是要同样先看过 MEMO2 才能到上面的房间取得钥匙。

4. 将 6 枚钥匙取到手后,便经两个分岐点到 1-6 房间的所在地,并进入该六个房取得 4 个门匙。

5. 取得 4 个门钥匙后,当然是到 4 个另外的房间。在该处会取得一堆不明的对数表,至于用途,一会便会知。另外此处会有一种敌人,将他们击倒的话可会有 2500 经验值的,练练等级吧!



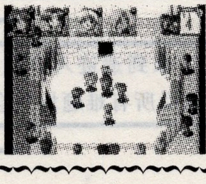
6. 取得这四组对数表后,这时会发觉该门不能开启,于是便向另两个去处其中一个进发。

7. 得知进入房间要按 PASSWORD,而答案与刚才的对数表有很大关系,至于答案就是"第一处——H、LI、BE、NE/第二处——CA、AR、P、N"。

8. 进入该两间房后,便可分别取得最终的 A 门钥匙及最终的 B 门钥匙,之后回到终点,原来终点就是最终的门。进入该房间后,离打 BOSS 的距离不远了,努力吧!

9. 将 BOSS 击倒后便可取得另一件谜之道具——MONO-CYCLE ENGING。接下回到天洛基亚并向工场店主报告后,便可再到介绍所取能力值增值点。

事件之十一:找寻三轮车



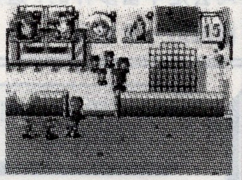
地点:天洛基亚工作介绍所
难易度:难
报酬:$5200

1. 又是工场店主的工作，至于本次的任务当然是发掘三轮车，因为本次有的真赁实据，所以本次的任务是有报酬的，作好准备后便向附近的古代遗迹进发。

2. 进入版面后最好先取得本任务最重要的两件道具，小型导弹及晶片，而其中取得该道具房间的入口是有守卫守着的，要先击倒他们才入内取得。

3. 经过一段兜兜转转的路后，最终处找到了三轮车，可是由于仓门关着，车跟本不能开走，于是便要找开仓门的键。在车的上方刚巧有个键(SW)，于是便按动它，这时通往另一处的通道打开了，于是各人便经这路去按动剩下的键。

4. 进入此处后，最好先到左方按键(WS)，之后便走右方到BOSS的位置将其击倒后(会取得道具)，便可按下最后一个键并将仓门开启。

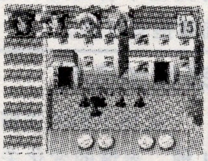


5. 之后回到三轮车处，美以将车启动后，便利用刚才取得的小型导弹将仓前的石炸个粉碎，再将三轮车驶到天洛基亚。

6. 回到工场将三轮车交给店主后，他说会将坏了的部分修理好再卖出去，而本次的任务亦完成，可到介绍所取得应得的报酬。

7. 其实这架三轮车经修理后是会卖出去的，而工场出价$1000，买不买就随你，买了它并装备后，往其他地方的所需时间会缩短。

事件之十二:阻止陆上鲸鱼移动

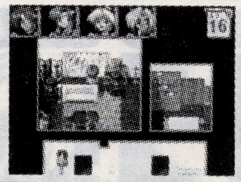


地点:天洛基亚工作介绍所

难易度:困难

报酬:$7600

1. 本次工作事件的负责人是天洛基亚自治会的长老，接过任务后便到隔邻的大学找他问问有关的详情，任务只是阻止陆鲸走过村中便可，于是各人便立刻出村。出村后陆鲸会自动出现的，不用移动至远地方。

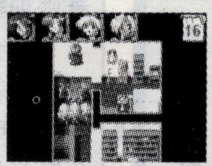


2. 到了现场原想就此击倒它的，可是被它先发现，并且向绫美们说话，从(这条会说话的)陆鲸口中得知，他本身不是想到处破坏的，而身体又不能自制，看来好像有寄生物在身体中生活，于是绫美们便决定进入陆鲸的身体内调查(注:由于任务未完成版面所需工作是不能回到外面的，所以……)。

3. 本版面积不大，可是敌人十分强。另外版面中有一处是陆鲸的胃，该处当然是有胃液，走过去的话是会扣HP，但走了不远将陆鲸其中一处不舒服的地方处理掉后，便可在该处无限量地将HP补满。

4. 在陆鲸身内兜兜转转进入最后的部分后，便可找到事件的罪魁祸首——寄生在陆鲸脑部的BOSS，战斗时大可召唤机械出来，将寄生物击倒后，陆鲸恢复了自由，而重大的事故亦告一段落，可以到介绍所取得报酬。

事件之十三:招集护卫



地点:HOME TOWN工作介绍所

难易度:难

报酬:$3600

1. 事件的负责人是麦达尼路陆运商会的李可伦，详情只要出村到营地便可，找到李可伦后便说明任务只是往天洛基亚的两天行程中保护他们，听下去就简单，事实一会便知。

2. 在营中准备过后(营地上有大量的道具可取，另外亦要与营地中所有工作人员交谈)，便开始第一天的行程，当晚全队人在野外渡宿，绫美们便负责整晚看守。

3. 就在走至后面时，便看见有山贼出现，于是各人便上前击倒第一批山贼，将周旋于所有山上的山贼击倒后，在营地的南方找到山贼的头目，于是便展开激战，最后他们由于体力不支于是便逃掉。

4. 第二天来到天洛基亚附近，又遇见昨晚的山贼，原来李可伦就是山贼的头目，而其他职员是他手下，原来李可伦是贩卖人口的罪犯，之后他便派他的手下攻击绫美们，当然一下子便击倒他们，最后李可伦自己出马，亦出师不利。最后捉了他，勒索了$3600后，还将他交给有关当局。



银河少女警察 Re－inforce

●机种：SS ●厂商：Imagineer 类型：育成 SLG 媒体：CD－ROM

2 年间的 GAME 构成

本游戏中为期 2 年的时间结束时便迎来了结局。大致流程如下方框图所示有三个分歧，各自都将有着不同的结局，每个结局也会根据每人选择的不同而变化。



游戏目的很明确

只要按部就班地进行便很容易结束的本游戏，难度并不高，重点在于将会迎来怎样的结尾。这就需要在游戏中有意识地将主角能力、特长引向不同的方向，以及遇事时作出不同的决定。



但是每位玩家对游戏中各事件的判断及爱好会有不同，所以所能看到的结局会是丰富多样的，这也是游戏的一大魅力。

到 EMP 分署上任 ➡ **基础训练期间**：最初的 3 个月间是基础训练，要在 6 位先辈的指引下进行，没有过多的选择余地。 ➡ **9 个月的研修**：从 7 月起，便可以自由选择拍档来行动，想要与哪位女孩处好关系，便开始积极地与她一起行动吧。

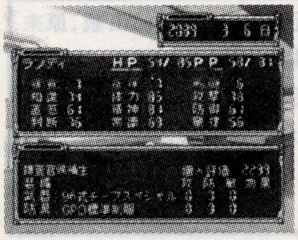


➡ **サーチャー编（搜查官）** / **インスペクター编（监察官）** / **コマンダー编（指挥官）** ➡ **上级搜查官任职考试** ➡ **结局**：在最后会根据能力值、通过的剧情、要好的女孩等等而进入结局，对应各种情况的结局共有 20 种以上！

在第一年结束时的分歧

第 1 年结束时，若不能达到一定的条件，也是有可能会到 BAD 结局的。

如果成功地完成了第一年的学业，将会随ランディ的能力而进入第二年三条路线的分歧之一。条件见右表，表中表示了各篇所需要的人物各人状态的等级所达到的条件。



BAD END 条件

- ●ランディ的个人评价在 1500 点以下。
- ●前辈们有 4 人以上对ランディ的评价在 20 点以下。

剧情分歧条件

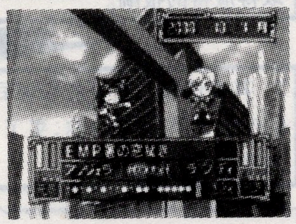
搜查官篇
- ●搜查等级比战斗等级高 2。

监察官篇
- ●战斗等级比搜查等级高 2。

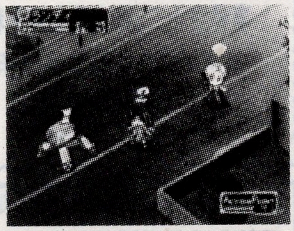
指挥官篇
- ●符合以上两篇的所有条件。

好意与数值间的关系

游戏中有一些内在的数值，表示女孩们跟前辈们关系的好坏。



虽然不用明确的数值表现，但可以从女孩们的表情变化中看出是否她们对前辈抱有好感。



表情的变化

女孩子们的表情共分 4 种，表情的变化关系到剧情的发展。

第一阶段 第二阶段 第三阶段 第四阶段



事件指导①

在序盘中，有许多都是半强制的任务，但也有相当重要的选项会出现，详见右边每日发生事件列表中的推荐选择肢。

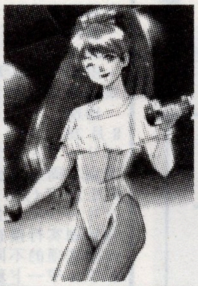
在推荐的选项中，基本上可以提高前辈们的评价值，但是如玩者喜欢游戏更富于变化，那么也可以有别的选择。

另外要注意健康，在最初的3个月间，遇到周日便应当去休息为好。

共通事件1 特别训练

2088年6月27日～2089年12月11日

前提条件是ランディ的全部数值在50以上，只要在土曜日去邀请心情反映良好的女孩去特训即可。





在特别训练中，学员们会穿上特别的服装。

赏花

4月18日



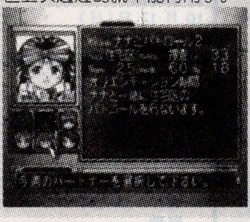
上任后很快可以见到的事件。4月18日选ミティング(MEETING)便可以去赏花了，如果不去以后便没机会了。

基础训练期间事件

5月10日～6月21日

从5月17日开始的任务，选择后会按角色顺序而改变日程。到6月21日为止的事件都有可能变化。

▼在第二回巡逻时要选择角色，但上次选过的就不能再用了。



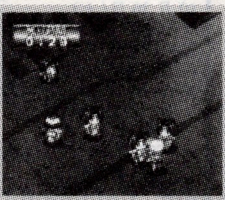


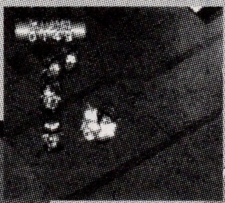
▲在这个期间会有重要的选择出现，要慎重考虑。

アンジェラ的模拟战

基础训练期间

这是一个有关アンジェラ的迷你模拟GAME，难度颇高，如果能通过，将令アンジェラ的能力值大幅上升。









◀▲从对手的正面进入，抓紧时间再アンジェラ制止的瞬间抓住。

第一年发生事件一览

2088年

3月24日(水)
告别リオネラ向地球出发

4月3日(土)
ハイジャック
・战斗:有
・BEST选择:1"この场でグリアノスと战う"
(ジュン/ナナ对应)
2"なんとか货物室に移动する"
(アンジェラ/サクヤ对应)

4月3日(土)
EMP分署着任

4月5日(月)
与シルビィ一起巡逻
・选择角色:シルビィ
・战斗:有
・BEST选择:1"シルビィと2人で片づける"

4月12日(月)
与アンジェラ一起巡逻
・选择角色:アンジェラ
・战斗:无
・BEST选择:2"お花见について详しく闻く"

4月18日(日)
去赏花
・发生条件:ミーティング选择后，选任何人都可
・选择角色:谁都可以
・战斗:无
・BEST选择:无

4月19日(月)
与サクヤ一起巡逻
・选择角色:サクヤ
・战斗:无
・BETS选择:无

4月26日(月)
ジュン的特别讲义
・选择角色:ジュン
・战斗:无
・BEST选择:1"银河连邦政府"
1"地球文明に对する各种の干涉"
1"移民による人口增加"

5月3日(月)
与ナナ一起巡逻
・选择角色:ナナ
・战斗:无
・BEST选择:2"ナナのほうが适任だと言う"

5月10日(月)
与メルビナ一起进行电脑检索
・选择角色:メルビナ
・战斗:无
・BEST选择:1"片っぱしから调书を読む"

●5月17日(月)
与シルビィ参加模拟战斗
・选择角色:シルビィ
・战斗:无
・BEST选择:1"ににはジュンに教えてもらう"
(ジュン对应)
2"やっぱりジルビィに教わる"
(シルビィ对应)

●5月24日(月)
与アンジェラ参加模拟战斗
・选择角色:アンジェラ
・战斗:有
・BEST选择:无

5月31日(月)
与サクヤ进行搜查实习
・选择角色:サクヤ
・战斗:无
・BEST选择:无

●6月7日(月)
与ジュン与出稽古
・选择角色:ジュン
・战斗:无
・BEST选择:1"あやまることはありません"

●6月14日(月)
与ナナ一起巡逻2
・选择角色:ナナ
・战斗:有
・BEST选择:1"先辈は优しいんですね"

●6月21日(月)
与メルビナ一起巡逻

事件指导②

进入7月后，可自由选择助手，但说是自由，千万不要忘记会对主角进行评定时不能有4人或以上给的分在20以下。

是否能得到高的评价，可以从前面提过女孩子的的4种类表情看出。

EMP
8月9日



作为前提，ランディ的知识、直感、判断值都必须在27以上，之后对应不同女孩，要选择适当的对答，见下表。

BEST 选择	
シルビィ	:2"こういう一のは物足りない"
アンジェラ	:2"あっちにある出し物は何?"
サクヤ	:2"あっちの出店を见てみませんか?"
ジュン	:2"绝对ハードコース!"
ナナ	:2"ナナ先辈におまかせします"
メルビナ	:2"人气のない土手を见に行く"

舞厅搜查
9月20日

只限在正式班与预备班的一些女孩中进行选择。在选择预备班时会发生战斗，注意战斗前检查体力状况。







▲决定助手后可以看到她们在不同场合的表情与画面。

诞生日　10月17日

没有什么前提条件，只要在这天选择去交情好的女孩处ミティング(MEETING)就可以发生事件。但前提是对方这时必须与主角有一定协调性及好意。因此10月17日千万不要错过。





▲与アンジェラ一起发生的事情，并且还可以出现SS版独有的与之一起进餐的画面。

共通事件2

夏1・先辈&ランディ

2088年6月27日~2089年12月11日

夏天海边的事件，没有前提条件，只要与女孩交情良好就可以一起去。选项见下表。



ベスト选择	
シルビィ	:2"素直にサンオイルを涂る"
アンジェラ	:2"いきなり水をかなる"
サクヤ	:2"ゆっくりと海を满契しましょう"
ジュン	:2"气合いを入れてとことんやる"
ナナ	:2"水着がよく似合ってますよ"
メルビナ	:2"とっても辉いて见える"

・选择角色:メルビナ
・战斗:无
・BEST 选择:2"イイや、きっぱりと拒绝する"
6月28日(土)
ブリーフィング
基础讲习期间无事终了的通知
7月31日(土)
ブリーフィング
有关诱拐事件多发的报告
8月9日(月)
★EMP 记
与对你好感度的女孩一起去为节目巡逻
8月23日(月)
巡逻强化月间
・选择角色:谁都可以
・战斗:有
・BEST 选择:无
※选择メルビナ和ジュン的场合下会有变身动画出现
8月28日(土)
ブリーフィング
得到本周遭遇诱拐团的情报
9月20日(月)
ブリーフィング
按计划实行搜查
※随选项的不同下一事件所选择的角色会受到限制
1"フォワード班でおとりになる"
2"バックアップ班デ支援に努める"
9月20日(月)
执行搜查
・选择角色
　フォワード班:シルビィ/サクヤ/ジュン
　バックアップ班:アンジェラ/ナナ/メルビナ
・战斗
　フォワード班:无
　バックアップ班:有
・BEST 选择
　フォワード班:无
　バックアップ班:1"アンジェラの嗅觉に赖る"
(アンジェラ对应)
2"ナナの魔法をあてにする"
(ナナ对应)
9月27日(月)
ブリームイング
搜查终断
10月17日(日)
★诞生日
可以得到协调度高的女孩子送的礼物
10月25日(月)
诱拐团的アジト强袭
・选择角色:全员可
・战斗:有
・BEST 选择:无
※以选择助手的不同而变化
选择メルビナ和ジュン的场合下会有变身动画出现
10月30日(土)
ブリーフィング
保护パティ
11月8日(月)
照顾パティ(シルビィ编)
・选择角色:シルビィ
・战斗:无
・BEST 选择:1"ここはシルビィに任せる"
11月22日(月)
照顾パティ(アンジェラ编)
・选择角色:アンジェラ
・战斗:无
・BEST 选择:2"とりあえずご饭に诱う"
11月29日(月)
行政区的巡逻
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST 选择:无
12月6日(月)
住宅区的巡逻
・选择角色:シルビィ/ジュン/メルビナ
・战斗:无
・BEST 选择:无
12月13日(月)
照顾パティ(ナナ编)
・选择角色:ナナ
・战斗:无

事件指导③

在10月保护了パティ之后会出现“帮助パティ(パティのお世话)”的任务。这是不会在任务画面表示的,11月以后选择任务时在所有任务中进行检索即可找到。

经过这一年的工作ランディ的能力得到了充分的提高,下一个目的就是向第二年的剧情发展,这以后所发生的事件会根据第一年中选择的不同而变化。

共通事件3 一起巡逻

2088年7月5日~2089年12月19日

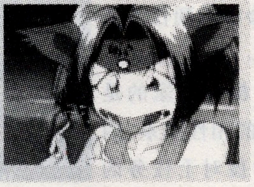


只要ランディ所有能力值在45以上,之后与相处得很好的女孩一起去执行巡逻任务便会发生,选项如下。

BEST选择	
シルビィ	:2“気をきかせすぎじゃない?”
アンジェラ	:怎么选都可以
サクヤ	:2“このまま送ります”
ジュン	:2“体をいたわってください!”
ナナ	:2“それなら、マントを脱いでは?”
メルビナ	:2“かっこいいですよ、とっても”

圣诞派对 12月26日

12月26日选择ミティング(MEETING)即可,是一个纯MOVIE事件。



贺年卡 1月2日

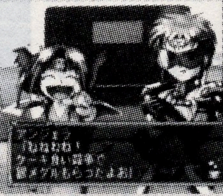
当女孩的表情达到第2阶段以上时可以收到他们的贺年卡。

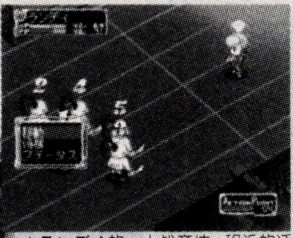


EMP运动会 1月10日

连用必杀技获胜,并打破维新组的记录。竞技时会有战斗发生,10回合内胜出会得到高评价值。

▼JPO的风狂运动会,在这里出现的新对手难道就是维新组吗?



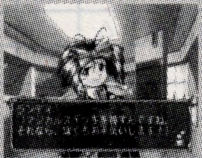


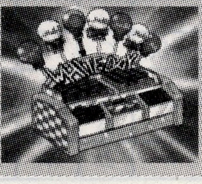
▲ランディ的一人战竞技,移近的话便可以一回合进行二次和击。

连续事件 2月13日~2月20日

从2月7日起的连续事件,与ナナ和サクヤ有关。在此别忘记2月13日去与ナナ见面(ミティング)。







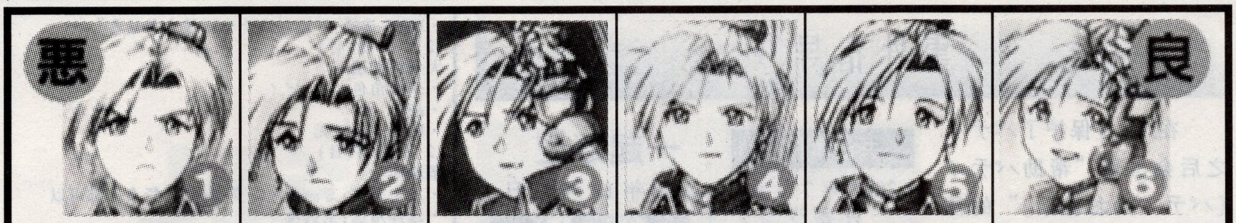
◀◣▶带有极强连动性的3个事件



・BEST选择:2“试しにナナに教えさせる”
12月20日(月)
大规模巡逻
・选择角色:シルビィ
・战斗:无
・BEST选择:无
12月26日(日)
圣诞晚会
・发生条件:ミーティング选择后,每个人都可以
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无

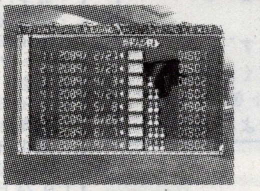
2089年

1月2日(日)
★年贺状
能从协调度高的女孩子处得到贺年卡
1月3日(月)
照顾パティ(メルビナ编)
・选择角色:メルビナ
・战斗:无
・BEST选择:1“ここはメルビナに任せる”
1月10日(月)
ブリーフィング
运动会
1月10日(月)
・选择角色:全员可
・战斗:有
・BEST选择:无
1月24日(月)
照顾パティ(サクヤ编)
・选择角色:サクヤ
・战斗:无
・BEST选择:1“サクヤの诊断を信じる
2月7日(月)
在繁华街进行巡逻
・选择角色:サクヤ
・战斗:
・BEST选择:1“谢罪を受な入れる
2月13日(日)
鼓励失去信心的ナナ
・发生条件:ミーティング选择后,选择ナナ
・战斗:无
・BEST选择:无
2月14日(月)
マジカルステッキ的搜索
・选择角色:サクヤ
・战斗:无
・BEST选择:1“なんとか取り坏してもらう”
※通常是サクヤ发现但如果ランディ的搜査等级在6的场合由ランディ
2月20日(日)
★情人节
从协调、好意度高的女孩处得到巧克力
2月20日(日)
ナナ的谢礼
・发生条件
1:2月13日的“ステッキをなくしたナナを励ます”的剧情发现
2:“マジカルステッキの搜索”是最好的选择
满足以上两个条件在ミーティング时选ナナ
2月21日(月)
照顾パティ(ジュン编)
・选择角色:ジュン
・战斗:无
・BEST选择:2“ここはジュンに任せてみる”
3月20日(日)
★ホワイトデー
在情人节得到巧克力后要对女孩子进行还礼
3月21日(月)
取缔シンジケート
・选择角色:全员可
・战斗:有
・BEST选择:1“正攻法で片を付けましょう”
(ジュン/ナナ对应)
2“奇计で不意を付きましょう”
(アンジェラ/サクヤ对应)
3月27日(日)
正规搜査官任官发表
・合格:第2年开始新的剧情
・不合格:BAD ENDING



●协调 0～9	●协调 10～24	●协调 25～34	●协调 35～74	●协调 75～	●协调 80～
●好意 –	●好意 –	●好意 –	●好意 –	●好意 –	●好意 80～
●背景橙色	●背景青	●背景紫	●背景水色	●背景黄	●背景紫色

担任正规搜查官第二年以后的故事



此时便正式进入第二年的剧情，在第一年终了时，ランディ的状态便会影响到第二年的剧情，这两部分便构成了整个故事流程。

因此每位玩家当到达这里时数值都会不同，在这里只将数值平衡性较高的情况向大家进行一下详细介绍。

平衡性介绍	
角色名	能力区别
シルビィ	"常识"是她最得意的项目，"敏捷"、"判断"在平均值以上战斗中适合远距离。
アンジェラ	"体力"是她最得意的项目，"直感"、"攻击"也较高，在序盘可以让她作一些体力工作。
サクヤ	"防御"、"精神"是她最得意的项目，"知识"较高，但"常识"比较低，适合使用恢复魔法。
ジュン	没有特别突出的项目，"防御、体力、直感"有相当的数值，在战斗中是位可以放心使用的角色。
ナナ	"知识"、"攻击"是她最得意的项目，"精神"较高，但"体力"比较低，适合使用超强攻击魔法。
メルビナ	"敏捷"、"判断"是她最得意的项目，"常识"较高，AP 值高达 300，是相当强的物理攻击角色。

ランディ的进升与装备的变化

当ランディ完成了第一年的事件后便可因评价值的增加而得到职位晋升，而晋升所必要的数值在角色个人状态画面上的评价值中得到体现，并且要逐步与完成任务的好坏进行升降。

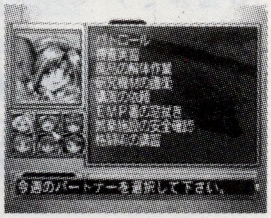
当得到晋升后便可得到新的装备，这些装备在战斗中都是十分有用的道具，而装备的种类也会因剧情的不同而发生变化。

阶级	升进评价	装备名	攻击	防御	敏捷
二级搜查官	–	04式チーフスペシャル	10	0	0
一级搜查官	2500	零式ブラスターマグナム	20	0	0
特别搜查官	3500	零式コマンダーカスタム	30	0	0
名誉搜查官	4500	04式ピースメーカー	40	0	0

助手与任务的组合

在第二年以后，任务在选择方法上与第一年是不一样的，第一年前辈是给ランディ做助手，而第二年则由ランディ给前辈做助手。

每周的工作顺序，首先要选择助手，然后再选择任务，助手与任务之间的协调性也要特别注意。不然会影响到任务完成的效率和效果。



在这里还要提醒大家的是工作与女孩之间的相性关系，因为不同性格的女孩对于任务的完成度是有差异的，对任务得意的女孩可以很容易地完成，而不得意的女孩在完成任务是很容易失败的。



下表是完成任务效率的参考，○—得意、△——般、×—苦手



角色对通常任务完成效率表						
EMP 署的窗拭	○	○	△	△	△	○
讲演的依赖	○	×	×	△	×	○
格斗术的讲习	○	○	△	○	△	○
宇宙港ドック的整备	△	○	×	○	△	○
密入星者的取缔	△	△	△	△	△	△
重力アンカー的制御	△	○	×	○	×	×
研究机材的护卫	△	○	△	○	△	○
开发实验的立会	△	×	○	△	○	△
ドラッグ卖人的取缔	△	△	△	△	△	○
オゾン层的修复	△	×	○	×	○	△
娱乐施设的安全确认	○	×	○	△	×	○
废品的解体作业	△	○	×	△	○	△
贵重品的护卫	△	△	○	○	×	△
VIP 的护卫	△	×	○	△	○	○

インスペクター篇(监察官篇)(2089年4月~8月)

第二年便被称为“ミルキーマート篇”的故事,ミルキーマート的支店长ヤン・シャピオン、营业部长ルイーゼ、警备部长ゲルダ在本编中都会扮演重要角色。

到了夏季角色也会因季节的变化而变得活泼好动。在调查中ルイーゼ会对你说一些话,因此,在本编中发生的剧情都会为以后埋下伏笔。

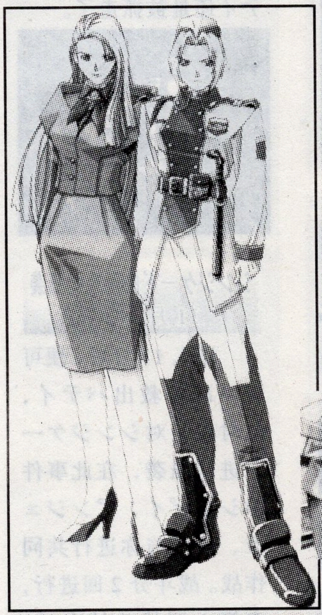
由于第二年的序盘剧情是以平稳的方式进行,而且起伏也不大,因此,ランディ要在此段时间内尽可能多地获得高评价以便得到更高的提升。

事件1 マスコミ依赖

4月11日~12月19日

前提条件是ランデイ的全部数值要超过55,女孩的面部表情要达到第3等,这样在任务选择后便可以顺利完成了,如达到了第4状态那么不用说当然是很轻松的啦!

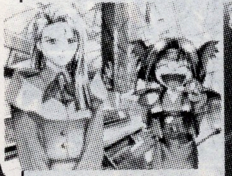


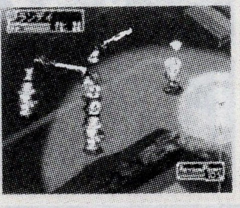


シンジケード的追踪

5月2日

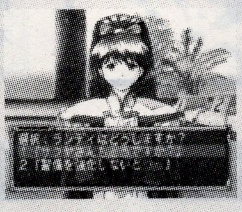
发生了パティ诱拐事件,并且发现了非人道的シンジケード,于是便与同伴一起行行追踪。这样一直追到了ミルキーマート的屋上,在这里会发生战斗,由于已方有3个人参战,因此只要保持体力便可轻松取得胜利。





美丽的巡逻

7月25日





在调查中,会出现许多珍贵的场面,如果女孩子们的好感度达到一定程度,如选择她们做助手,便可以看到她们穿泳装的样子。



在这里会出现许多选项,可能会令玩者感到不知所措,其实这时你只要选第一项便OK,这时是增加女孩子数值的重要剧情,因此绝对不要放过。

监察官编事件一览1

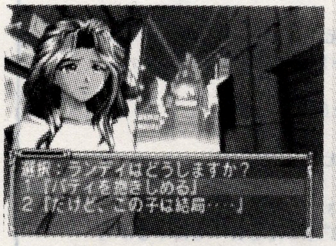
2089年

3月6日(日)
●パティ事件1
・BEST选择:2“ママの役をやってごらん”
4月4日(月)
升级事件
ランディ正式担任二级搜查官,シルビィ得到新装备
4月10日(日)
●パティ事件2
・BEST选择:1“迷惑だなんて思ってないよ”
4月11日(月)~12月19日(月)
★マスコミ依赖
特定的女孩在选择时会有特殊任务出现
5月2日(月)
シンジケート追击
・选择角色:アンジェラ/サクヤ/メルビナ
・战斗:有
・BEST选择:无
5月9日(月)~5月30日(月)
优雅的巡逻
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无
5月22日(日)
●パティ事件3
・BEST选择:2“ちゃんと食べてあげるから”
6月6日(月)
スカウトキャラバン的警备
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无
7月3日(日)~7月31日(日)
★夏2・先辈与パティ和ランディ
特定的女孩与パティ一起去海边
7月4日(月)
ホームレス的说得
・选择角色:全员可
・战斗:有
・BEST选择:2“まずは实体を调べてみる”
7月11日(月)~8月8日(月)
秘密巡逻
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无
7月17日(日)
●パティ事件4
・BEST选择:1“みんなのことが好きなんだね”
7月25日(月)
十分“漂亮”的巡逻
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:以下所有的都选1
シルビィ “ちょっとくらいなら”
アンジエラ “しかたないなぁ”
サクヤ “サクヤさんもどうですか?”
ジュン “チョートクライハイイト思う”
ナナ “泳いでみてください”
メルビナ “がんばってください!”
8月15日(月)
大会会场的警备
・选择角色:シルビィ/メルビナ
・战斗:无
・BEST选择:无

インスペクター篇(监察官篇)(2089年9月~12月)

进入到第二年后半段，事件的连续性便会增加，パティ会被星探选拔为新人歌手，而此时会出现不同的组织对她进行狙击。

由于此时战斗的场合会逐渐增多，因此在战斗前一定要对ランディ的体力进行恢复，到了9月以后战斗会更加激烈，困难程度也会随之增高。ランディ也会在战斗后因经验值的积累而提升等级。



准备出场演出
9月5日

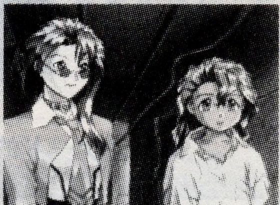


当银河放送成功后，你可以对新人歌手进行鼓励，在日曜日选“ミーティング”与助手一起对パティ进行了探访，但是此时却发现パティ的样子有了变化，看上是很疲倦的样子，但又好像故做平静。

此时会出现演出事件，如对新人歌手检查合格后会出现对全银河放送的剧情。

在这时选择不同的女孩做助手都可以听到游戏 OPENING DEMO 的主题歌。

去鼓励パティ
9月11日



パディ的搜索
10月3日

阻止了 VEM 的野心，使得 EMP 得到了和平，但是，此时知道了自己是人造人身份的パティ在ランディ面前跳出分署。与助手一起在追回パティ的路上，将要与谜之蒙面男子作战。在战斗中助手们都负了伤，只剩下ランディ一人苦战，但不幸的是パティ还是被抓走了。



コンサート会场的搜查
9月19日

9月份是事件的大集合，在此时发生的事件之多是令人目不暇接的，并且在此时出现了洗脑电波的发信源。

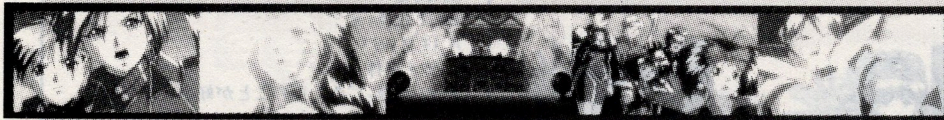
VEM 的正体是企图征服地球的犯罪组织，并且不断地发出怪异的电波对女孩子们进行洗脑，为了阻止这一切，ランディ一人向这个组织进行挑战。



シンジケード的所在地强袭
11月21日

进入11月后，便可着手准备救出パテイ，此时就是对シンジケート进行强袭，在此事件中シルピイ、アンジェラ、ナナ与你进行共同作战。战斗分2回进行，在第1回战斗结束后，不要忘记恢复角色的体力。

长时间的 MOVIE 大放送



与パティ发生的故事
3月6日~7月17日

在这段时间会出现许多有关パティ的共通事件，为数不多，只要在星期日去邀请他完成事件后便可迎来好的 ENDING。

3月6日



4月10日



5月22日

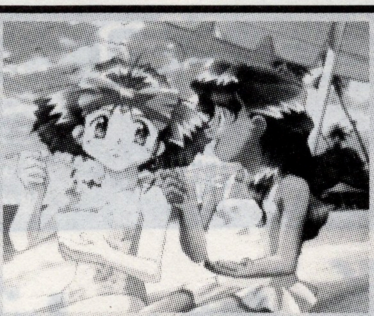


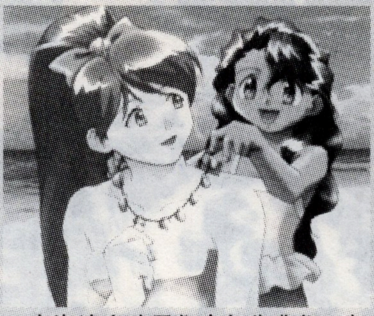
事件 2 夏1・先輩&パティ&ランディ

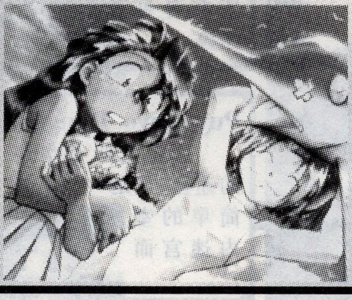
7月3日~7月31日

这是第二次出现的夏天剧情。由于是在夏季发生，并且女孩子们全部以泳装出现，这与第1年是不同的，充满愉快，清新的气氛给人以清快的感觉。

发生条件是ランディ的数值要达到令女孩子的面部表情为第4阶段，但有时第3阶段的表情也会发生。







▲在海滨女孩子们会与先辈们一起快乐地渡过夏季。

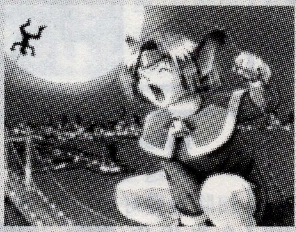
事件 3

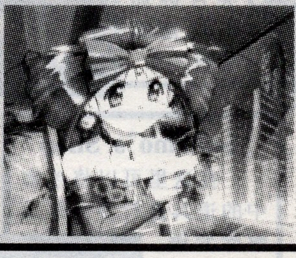
圣诞节

12月25日

这是最后的重要剧情，前提条件是令ランデイ的判断力、体力、精神、常识都达到60以上，其它数值在50以上，而女孩子的表情一定要达到第4阶段，这样如在上一周委派任务便会发生。







ベスト选择

シルビィ	:2"このまま时がまればいいのに"
アンジェラ	:2"もう最高"
サクヤ	:2"最高のクリスマスですよ"
ジュン	:2"ぼくには、今日しかないから"
ナナ	:2" になつてからでも迟くない"
メルピナ	:2"どうしてぼくを诱つたんです?"

7月17日





以上攻略以笔者所完成的监察官为主，游戏中另外的两篇「搜察官篇」与「指挥官篇」玩法与之大同小异，请读者们自行探索吧！

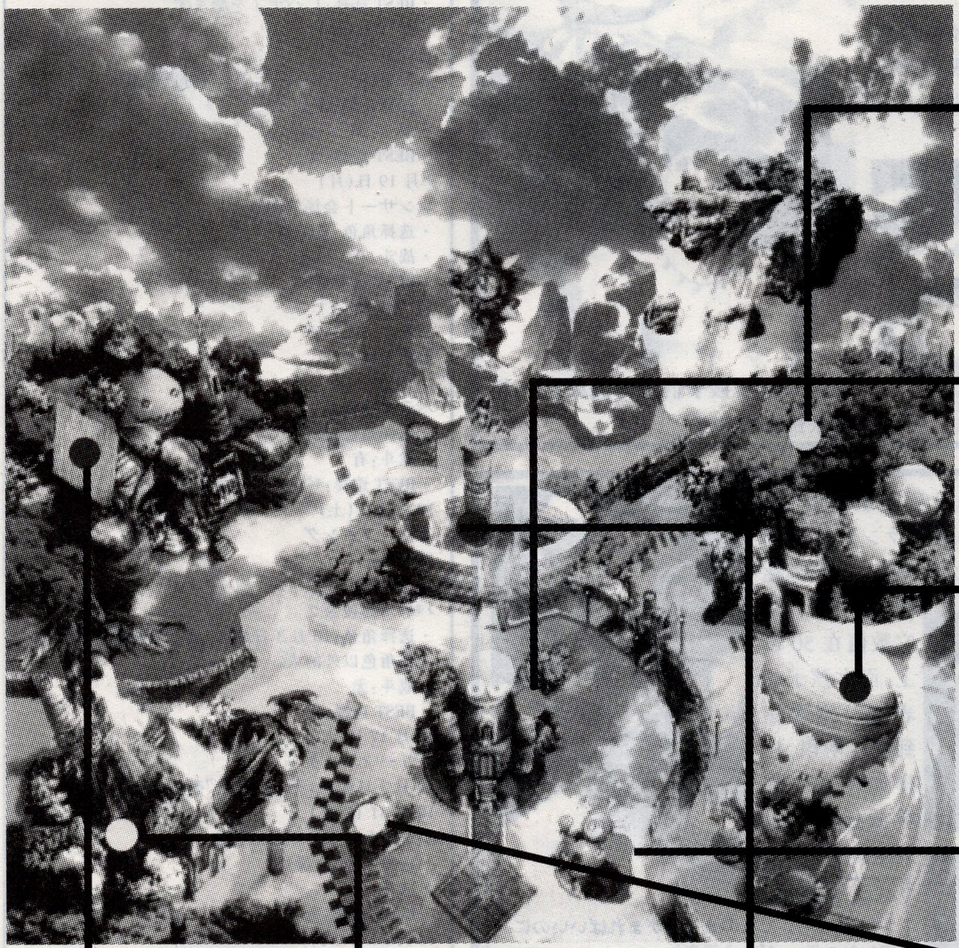
监察官编事件一览2

9月5日
ブリーフィング
随后进入公演
9月5日
在公演出场
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:1"パティを励ます"
9月11日(日)
去鼓励パティ
・发生条件:在ミーティング时选谁都可
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无
9月19日(月)
コンサート会场的调查
・选择角色:全员可
・战斗:有
・BEST选择:无
10月3日(月)
ブリーフィング
助手负伤
10月3日(月)
パティ的搜索
・选择角色:全
・战斗:有
・BEST选择:1"パティを抱きしめる"
10月8日(土)
ブリーフィング
助手负伤
10月10日(月)
パティ的搜索2
・选择角色:10月3日的"パティの搜索"中除去负伤角色以外的人
・战斗:无
・BEST选择:无
10月17日(月)
ブリーフィング
10月3日的"パティの搜索"受伤的角色出院
10月31日(月)
シンジケート的据点的搜索
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无
11月21日(月)
シンジケート的拒点强袭
・选择角色:シルビィ/アンジェラ/ナナ
・战斗:无
・BEST选择:无
11月26日(土)
ブリームィング
这次是强制进行的搜查事件
12月12日(月)
宇宙港的调查
・选择角色:アンジェラ/サクヤ/メルピナ
・战斗:无
・BEST选择:无
12月25日(日)
★圣诞
与特定的女子两人在圣诞期间发生事件
12月26日(月)~2090年1月23日(月)
悄悄地巡逻
・选择角色:全员可
・战斗:无
・BEST选择:无

魔法气泡迷宫

冒险引导攻略

机种:SS
厂商:COMPILE
类型:A·RPG
媒体:CD-ROM
责编:FOX



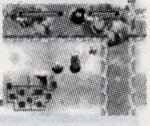
Wonder Jungle

从未有人踏进过的秘境到处生长着茂密的植物,还有各种怪兽。



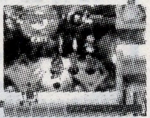
Puyopuyo Dangeon

这是初心者欢迎的迷宫,只是一些十分简单的室内迷宫而已。



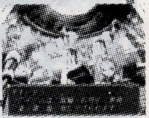
Starlight Stage

在夜空之下星光闪耀,充满了幻想色彩的迷宫,遍布着电击系的敌人。



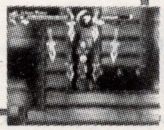
Information

在这里会遇到以扫除为爱好的仲间,他会告诉你各迷宫的情报。



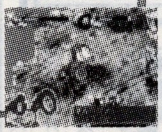
Horror House

到处是僵尸类型的敌人,充满了西洋色彩的迷宫,是上级者的选择。



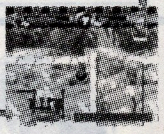
Five Mountain

到处是沸腾的岩浆,一不小心就会被烫伤,并且地形十分复杂。



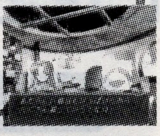
Water Paradise

被水所环绕的迷宫,会发生一些意想不到的事情,却给人优雅的感觉。



Momomo's Shop

在这里可以将迷宫中的道具进行签定以及解除咒语,并可以购买道具。



基本游戏方法



这款游戏以在迷宫中探索消灭敌人并获得道具为主要目的,可以选用三名同伴,他们分别拥有不同的魔法和必杀技。当在迷宫中取得未识别的道具,便可拿回道具屋识别或在魔法阵中识别。

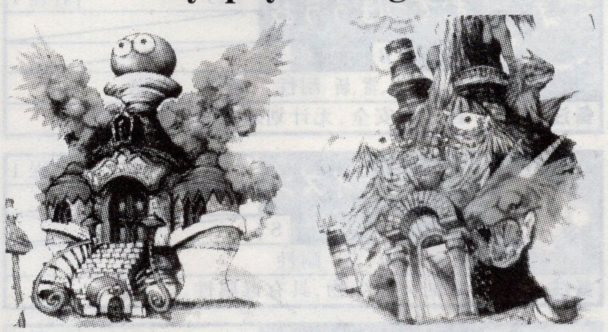
同样的迷宫不同的变化

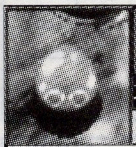
每当进入到一个迷宫都会是一个新的挑战,因为迷宫的通路是随机而变化的,也就是说每次行入都不一样,这就使游戏更加具有游戏乐趣和新意,当然这样游戏的难度也就会提升。



各迷宫中的敌人能力大公开

Puyopuyo Dangeon





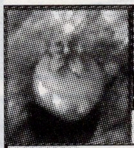
あかぷよ		
特技	ぷよぷよアターック	射程1
特技	燃え燃えアタック	射程1
攻击力 B	防御力 D	
弱点 冷气	耐性 雷	无效 炎

备注: 打击系的攻击力较高,但特技一般。



コドモオオトカゲ		
特技	じゃいやー	射程1
攻击力 A	防御力 C	
弱点 冷气	耐性 炎	无效 –

备注: 没有太多的特殊技,但直接攻击力却很强。



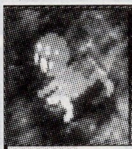
赤ナスグレイブ		
特技	なっす	射程1
特技	もえもえなっす	射程2
攻击力 A	防御力 B	
弱点 斩、冷气	耐性 炎	无效 –

备注: 会放出火焰,向对手攻击,在四格内有效。



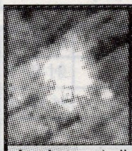
さそりまん		
特技	いきまっせ～っ	射程2
特技	本気でいきまっせ～っ	射程2
攻击力 B	防御力 C	
弱点 雷、暗	耐性 斩、殴	无效 –

备注: 枪上带有毒性,在中BOSS中属于较弱的一类。



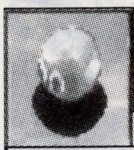
ストールー		
特技	フアアアアーッ	射程1
攻击力 C	防御力 A	
弱点 冷气、光	耐性 炎、暗、斩、殴	无效 –

备注: 武器攻击无效,移动速度较快。



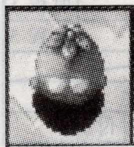
デビルファイアー		
特技	アチアチッ	射程1
攻击力 B	防御力 S	
弱点 冷气、光	耐性 –	无效 火

备注: 防御力极高,但攻击力较低。



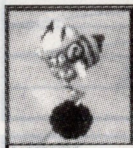
みどりぷよ		
特技	ぷよぷよアターック	射程1
攻击力 D	防御力 D	
弱点 –	耐性 –	无效 –

备注: 没有任何威胁,就算级别上升也不会有特技出现。



ナスグレイブ		
特技	なーす	射程1
攻击力 C	防御力 C	
弱点 火、斩	耐性 光、暗	无效 –

备注: 和上面敌人属于同样角色,并不会有威胁。



ハニービー		
特技	おちゅーしゃでござる	射程1
攻击力 C	防御力 D	
弱点 冷气	耐性 炎	无效 –

备注: 会使用毒属性的攻击,移动速度也很快。



コドモドラゴン		
特技	じゃいやっ	射程1
特技	ファイアーじゃいやー	射程2
攻击力 B	防御力 B	
弱点 冷气	耐性 炎	无效 –

备注: 会使用防御力无视的火焰属性攻击。



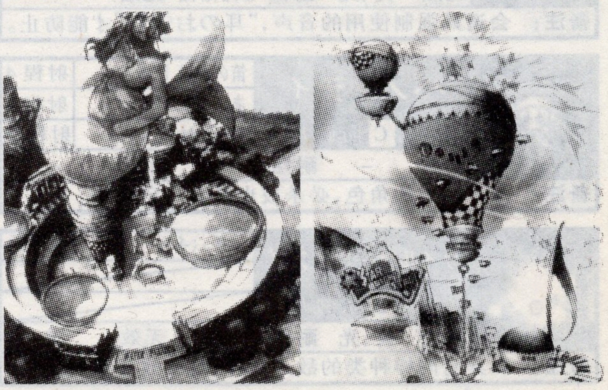
コドモサラマンダ		
特技	じゃいやー	射程1
特技	ファイアーじゃいやー	射程4
攻击力 A	防御力 B	
弱点 冷气	耐性 炎	无效 –

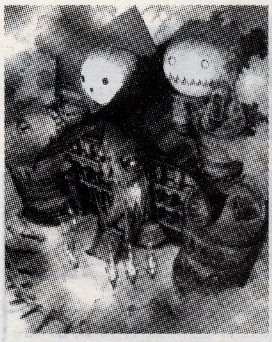
备注: 级别上升后,会连续使用火属性攻击。

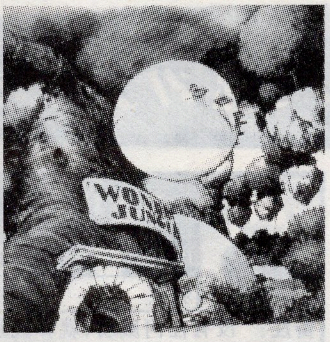


ラミア		
特技	がおがお～	射程1
特技	あっちむいてホイ	射程4
攻击力 C / 防御力 C	血ィちょーだい	射程1
弱点 –	耐性 –	无效 –

备注: 会使用混乱及体力吸收攻击,通常攻击有毒。



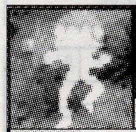






てっぽううお				うおっ	射程1
				ウォーター	射程5
攻击力	A	防御力	B		
弱点	雷、LR	耐性	冷气、光、暗、殴	无效	–

备注： 拥有射程为5格的特技，一定要小心对付。



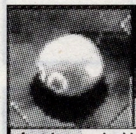
スピリット				ハアアアアーッ	射程1
攻击力	B	防御力	A		
弱点	光	耐性	暗、斩、殴	无效	–

备注： 攻击带有冷气属性，普通攻击无效。



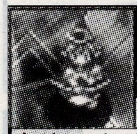
メデューサ				がおがお~	射程1
				だるまさんが转んだっ	射程4
攻击力	C	防御力	C		
弱点	–	耐性	–	无效	–

备注： 会使用毒和麻痹攻击，一旦被麻痹就只有祈祷。



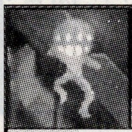
きぷよ				ぷよぷよアターッグ	射程1
				ヒッウウェイブ	射程1
攻击力	C	防御力	D		
弱点	炎	耐性	冷气	无效	雷

备注： 会使用电属性攻击，但仍是很弱的角色。



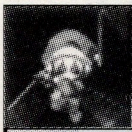
アーちゃん				シュート	射程4
攻击力	D	防御力	C		
弱点	暗	耐性	–	无效	–

备注： 由于攻击距离较远，需要与其保持一定距离。



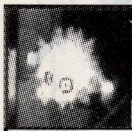
スペクター				ヒアアアアーッ	射程1
				ツカッチマエェェ	射程1
攻击力	D	防御力	A		
弱点	炎、光	耐性	雷、暗、斩、殴	无效	–

备注： 会道具强制使用的音声，"耳のお守り"才能防止。



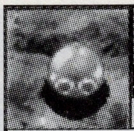
パノッティ				笛のれんしゅう	射程4
				あっちいけ~	射程4
攻击力	C	防御力	B	ゆるせない~	射程全
弱点	–	耐性	–	无效	–

备注： 是个强力的角色，必杀技也具有一定威胁。



ウイルオーウイスプ				パチパチッ	射程1
攻击力	B	防御力	S		
弱点	炎、光	耐性	–	无效	雷

备注： 和其它同样种类的敌人一样，没有战斗意识。



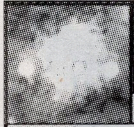
あおぷよ				ぷよぷよアターッグ	射程1
				冷え冷えアタック	射程1
攻击力	C	防御力	D		
弱点	雷	耐性	炎	无效	冷气

备注： HP极低，是非常弱的角色。



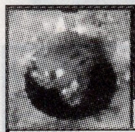
むてっぽううお				うおっ	射程1
攻击力	B	防御力	D		
弱点	火、雷、斩	耐性	冷气	无效	–

备注： 为了自己的安全，无计划地攻击。



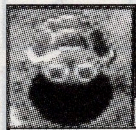
バブルポイズン				コチコチッ	射程1
攻击力	C	防御力	S		
弱点	光、雷	耐性	–	无效	冷气

备注： 泡沫状的灵体生物，具有毒属性。



すなとうだら				ふいっしゅだぜー	射程1
				ビッグウエイブ	射程4
攻击力	B	防御力	C		
弱点	雷	耐性	炎、冷气、殴	无效	–

备注： 在第5层出现的中BOSS，威力只属一般。



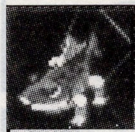
かめぷよ				ぷよぷよアターック	射程1
				スピードダウン	射程4
攻击力	B	防御力	A		
弱点	雷	耐性	冷气、暗、斩	无效	–

备注： 只会直线攻击，移动速度慢。



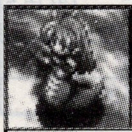
ソルジャービー				おちゅっしゃでござる	射程2
				でんちゅうでござる	射程1
攻击力	D	防御力	C		
弱点	冷气	耐性	–	无效	–

备注： 会使用造成幻觉效果的花粉。



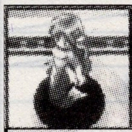
かみなりうお				うおっ	射程1
				サンダー	射程3
攻击力	B	防御力	B		
弱点	斩、殴	耐性	雷	无效	–

备注： 会使用电属性特技连续攻击。



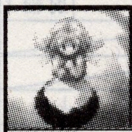
グライアイ				がおがお~	射程1
				ゆっくり休んでね	射程4
攻击力	C	防御力	C	ああっ すごいわぁ	射程1
弱点	–	耐性	–	无效	–

备注： 除了会吸收HP，并没有太大的威胁。



セリリ				やめてー	射程1
				ぴーちぴちよ	射程4
攻击力	D	防御力	C	いじめないでぇ	射程–
弱点	雷、暗、斩	耐性	冷气、光	无效	–

备注： 会使用9格以内全体攻击的强力必杀技。



ハーピー				みんなのうた	射程4
				ハララー	射程8
攻击力	C	防御力	C	はらひれはらほれ~	射程全
弱点	–	耐性	–	无效	–

备注： 会造成混乱、麻痹、幻觉、攻击力低下的效果。



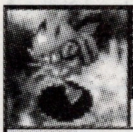
コドモサウルス	じゃいやー	射程 1
	サンダーじゃいやっ	射程 3
攻击力 C 防御力 C		
弱点 – 耐性 雷 无效 –		

备注： 与同种类的敌人一样会使用电系魔法。



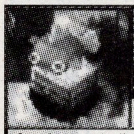
ゾンビ	うげぇ	射程 1
	ふしゅ～	射程 1
攻击力 D 防御力 B		
弱点 炎・光 耐性 暗 无效 –		

备注： 被攻击后状态会产生变化，有可能也会成为僵尸。



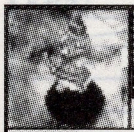
ソルジャービー	おちゅっしゃでござる	射程 2
	てんちゅうでござる	射程 1
攻击力 D 防御力 C		
弱点 冷气 耐性 – 无效 –		

备注： 会使用造成幻觉效果的花粉。



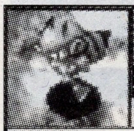
ふふふ		
攻击力 – 防御力 S		
弱点 – 耐性 すべての攻击 无效 –		

备注： 防御力极强，并没有明显弱点。



アーさん	シュト	射程 6
	オヰラシュト	射程 6
攻击力 D 防御力 C		
弱点 暗 耐性 – 无效 –		

备注： 经常是躲藏起来进行偷袭。



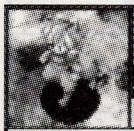
クイーンビー	おちゅっしゃでござ、	射程 2
	安心せいみねうちじゃ	射程 1
攻击力 C 防御力 C	出合えいくせ者じゃ	仲间召唤
弱点 暗 耐性 – 无效 –		

备注： 特殊攻击会造成中毒或睡眠等状态。



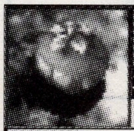
コドモカメレオン	じゃいやっ	射程 1
	これでどうじやー	–
攻击力 B 防御力 C		
弱点 冷气 耐性 – 无效 –		

备注： 经常会忽隐忽现，十分不容易对付。



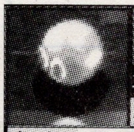
キャプテンスキュラ	かむわよぉ	射程 1
	もらってくよぉ	射程 1
攻击力 D 防御力 D	けるわよぉ	射程 1
弱点 暗 耐性 – 无效 –		

备注： 移动速度极快，并会召唤仲间。



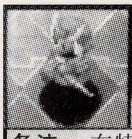
ボケナスグレイブ	なーす	射程 1
攻击力 A 防御力 B		
弱点 炎 耐性 光・暗 无效 –		

备注： 基本能力非常高，但并没有特殊攻击。



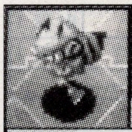
むらさきぷよ	ぷよぷよアターック	射程 1
	どくどくアタック	射程 1
攻击力 B 防御力 B		
弱点 光 耐性 炎、冷气、暗 无效 –		

备注： 是同种类中最强的，擅长魔法攻击。



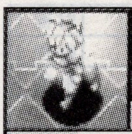
サムライモール	成敗いたす	射程 1
攻击力 B 防御力 C		
弱点 – 耐性 暗、斩 无效 –		

备注： 在特定的墙壁中出现，攻击力很高。



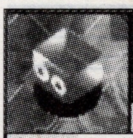
ナースビー	おちゅっしゃでござる	射程 2
	すけだちいたす	射程 1
攻击力 D 防御力 D		
弱点 冷气 耐性 – 无效 –		

备注： 移动力很快，便会给自己恢复 HP。



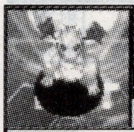
スキュラ	かむわよぉ	射程 1
	もらってくよぉ	射程 1
攻击力 C 防御力 C		
弱点 暗 耐性 – 无效 –		

备注： 会偷走自己身上的道具，将其打倒便可夺回。



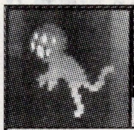
かたぷよ		
攻击力 – 防御力 S		
弱点 殴 耐性 – 无效 –		

备注： 只有在与 BOSS 战中才会登场，防御力超强。



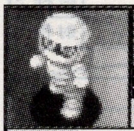
ドラゴン	がお～っ	射程 1
	ファイアーブレス	射程 1
攻击力 A 防御力 A		
弱点 冷气 耐性 光、暗 无效 –		

备注： 唯一弱点便是使用冷气系的特技。



シャドー	ヘアアアアーッ	射程 1
	ノロッテヤルウウ	射程 1
攻击力 C 防御力 A		
弱点 光 耐性 – 无效 –		

备注： 会诅咒的怪物，非常令人头痛。



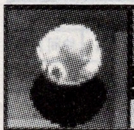
マミー	てやっ	射程 1
	負けないたわさ	射程 1
攻击力 A 防御力 C		
弱点 炎、光 耐性 冷气、暗 无效 –		

备注： 被它的特殊攻击打中后会产生麻痹的效果。



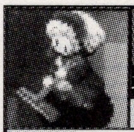
ゴースト	おろろ～っ	射程 1
	うらめしや～	射程 4
攻击力 B 防御力 S		
弱点 光、雷 耐性 – 无效 暗		

备注： 很难才能将其打倒，雷神掌非常有用。



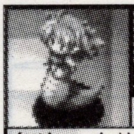
おじゃまぷよ	ぷよぷよアターック	射程 1
攻击力 C 防御力 C		
弱点 雷 耐性 斩、殴 无效 –		

备注： 移动速度非常快，并会使用雷系魔法。



ブラックキキーモラ	モップでいちげき	射程 1
	ジャマするな	射程 1
攻击力 C 防御力 B	にには通さないよ	射程 0
弱点 暗 耐性 光 无效 –		

备注： 并没有非常强力的特技，并不难对付。



ゴーゴン		
攻击力 C 防御力 C	かおかお~	射程 1
	ねえあたしきれい?	射程 4
	うふっ すてきね…	射程 1

弱点 - 耐性 - 无效 -

备注: 会抢走自己的经验值,把它打倒后便可恢复。



ブラッデイマミー		
攻击力 A 防御力 B	てやっ	射程 1
	負けないたわさ	射程 1

弱点 炎、光 耐性 气、暗 无效 -

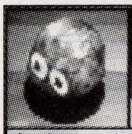
备注: 是级别最高的木乃伊。



リッチープアー		
攻击力 B 防御力 C	心にすきま风	射程 1
	贫乏ヒマなし	射程 1
	よこせいっ	射程 1

弱点 光 耐性 - 无效 -

备注: 会偷盗主角的金钱。



がんせきぷよ		
攻击力 - 防御力 S		

弱点 殴 耐性 冷气、暗 无效 -

备注: 和同种类一样是非常难对付的角色。



アウルベア		
攻击力 A 防御力 D	てやっ	射程 1
	負けないたわさ	射程 1

弱点 - 耐性 - 无效 -

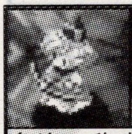
备注: 回避率很高,一定要先使用读心术。



キキーモラ		
攻击力 C 防御力 C	モップでおそうじ	射程 1
	おそうじしちゃうぞ	射程 1
	きれいにしちゃうそ	射程 1

弱点 - 耐性 - 无效 -

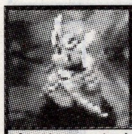
备注: 会使用将道具消失的特技。



アーくん		
攻击力 C 防御力 C	シュード	射程 5
	ダブルシュート	射程 5

弱点 炎、光 耐性 气、暗 无效 -

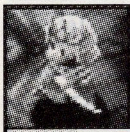
备注: 移动速度非常快,但攻击力较低。



ハタモトモール		
攻击力 B 防御力 B	成敗いたす	射程 1
	斩岩闪	射程 8

弱点 雷 耐性 - 无效 -

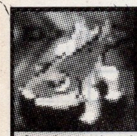
备注: 攻击力、防御力都非常优秀的敌人。



ショーグンモール		
攻击力 B 防御力 C	成敗いたす	射程 1
	くせ者じゃ きいすてい	仲间召唤

弱点 雷 耐性 - 无效 -

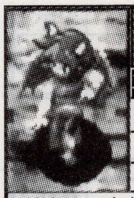
备注: 拥有召唤能力的大将。



ばくだんうお		
攻击力 A 防御力 B	うおっ	射程 1
	バンバー	射程 8

弱点 - 耐性 炎 无效 -

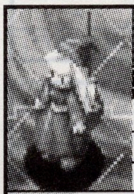
备注: 拥有远距离的特技,在正面要小心。



トラコケンタウロス			
		ドラゴンパンチ	射程 1
		ファイアーブレス	射程 3
攻击力 A 防御力 A		必杀ミラウルキーック	射程 1
必杀スラッシュキーック	射程 3	必杀ファイアーキーック	射程 3
必杀アイスキーッグ	射程 3	必杀サンダーキーック	射程 3
龙神乱舞	射程 1		

弱点 冷气、斩 耐性 炎、殴 无效 -

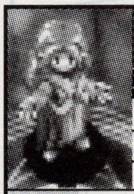
备注: 拥有多种必杀技,是很难对付的角色。



ウィッチ			
		ファイアーストーム	射程 2
		アイスストーム	射程 2
攻击力 S 防御力 C		サンダーストーム	射程 2
ウィッチのほうち	射程 1	ヘブンレイ	射程 4
旋风阵	射程 1	スティンシェイド	射程 4
必杀ほうきの舞	射程 2	メテオ	射程 9

弱点 - 耐性 光 无效 -

备注: 会远距离的魔法乱射,旋风阵有破坏道具的效果。



インキュバス			
		テンプテーション	射程 4
		ルアクウォイド	射程 4
攻击力 C 防御力 C		ストラウォイド	射程 4
は~い、ハニー	射程 1	イリュージョン	射程 4
ポイズンローズ	射程 4	ダグアガイザン	射程 4
脱がせてあげまっす	射程 1		

弱点 光 耐性 暗、斩、殴 无效 -

备注: 以状态变化技为主体,攻击力较低。

各角色必杀技一覧

ルルー	MP	效果
炎神掌	1	炎属性的攻击
水神掌	1	冷气属性的攻击
雷神掌	1	雷属性的攻击
风神脚	7	无属性的攻击
破岩掌	5	格斗系的攻击并可破坏墙壁
天舞脚	12	光系属性的攻击
铁拳连击	3	格斗系属性的攻击
女王乱舞	20	格斗系属性的攻击
??????	40	周围 19×19 格均有效果
魂碎	4	带有封印状态
脑天碎	4	带有混乱状态
眠的舞	18	带有睡眠状态
魅惑的舞	18	带有魅了状态
挑衅	0	激怒敌人
体气攻	12	HP 全恢复
净气攻	25	状态变化恢复
气合集中	4	一定时间攻击力上升
精神一统	6	一定时间防御力上升
心头灭却	30	????

アルル	MP	效果
ホット	0	炎系魔法攻击
ファイアー	2	炎系魔法攻击
ファイアーストーム	7	炎系魔法攻击
コールド	0	冷气系魔法攻击
アイス	2	冷气系魔法攻击
アイスストーム	7	冷气系魔法攻击
ショック	1	雷系魔法攻击
ライトニング	6	雷系魔法攻击
ホーリーレーザー	5	光系魔法攻击
ヘブンレイ	10	光系魔法攻击
ジュゲム	20	无属性攻击
ブレインダムド	4	带有混乱状态
イリュージョン	4	带有幻觉状态
スリープ	4	带有睡眠状态
ブラインド	4	带有まっくら状态
スピードダウン	6	敌的行动力1/2
ポポポポポポ	40	?????????
タイアキュート	6	一定时间攻击力
ジールド	8	一定时间防御力
ピユリファ	10	毒状态恢复
コンディア	30	状态变化恢复
オザレクティア	40	HP0 时复活
リバイア	15	一定时间魔法无效化
スピードアップ	15	一定时间行动力 2 倍
ヒーリング	15	HP 全恢复

シェゾ	MP	效果
空间斩	5	无属性斩攻击
暗一闪	5	暗系斩攻击
フレイム	4	炎系魔法攻击
ファイアーストーム	7	炎系魔法攻击
エクスプロージョン	10	炎系魔法攻击
ブリザード	4	冷气系魔法攻击
アイスストーム	7	冷气系魔法攻击
ダイアモンドダスト	10	冷气系魔法攻击
ライトニング	6	雷系魔法攻击
サンダーストーム	10	雷系魔法攻击
アレイアード	20	暗系魔法攻击
スティンジェイド	15	暗系魔法攻击
??????????	113	效果范围
マジックスナッチ	4	敌的 MP 吸收
ダグアガイザン	4	敌的 EXP 吸收
ルアクウォイド	3	防御力下降
ストラウォイド	3	攻击力下降
シール	8	"封印"状态
ダイアキュート	6	一定时间攻击力
シールド	8	一定时间防御力
ピュリファ	10	毒状态恢复
コンディア	30	状态变化恢复
リザレクティア	40	HP0 时复活
リバイア	15	一定时间魔法无效化
ヒーリング	15	HP 全恢复

指轮合成一览表

	炎	冷气	雷	光	暗	かまいたち	打击	追击	火击.	冰击	雷击	幻觉	眠	毒	封印	会心	冰炎	雷炎	冰雷
炎	☆	追击	追击	↑	↓	炎击	幻觉	直击	☆	冰炎	雷炎	☆	☆	☆	追击	☆	☆	☆	虹
冷气	追击	☆	追击	↑	↓	冰击	眠	直击	冰炎	☆	冰雷	☆	☆	☆	追击	☆	☆	虹	☆
雷	追击	追击	☆	↑	↓	雷击	毒	直击	雷炎	冰雷	☆	☆	☆	☆	追击	☆	虹	☆	☆
光	↓	↓	↓	☆	封印	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
暗	↑	↑	↑	封印	☆	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
????	炎击	冰击	雷击	↑	↓	☆	会心	连击	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
打击	幻觉	眠	毒	↑	↓	会心	☆	必杀	☆	☆	☆	混乱	まっくら	しびれ	必杀	连击	☆	☆	☆
追击	直击	直击	直击	↑	↓	连击	必杀	☆	直击	直击	直击	☆	☆	☆	☆	☆	直击	直击	直击
炎击	☆	冰炎	雷炎	↑	↓	☆	☆	直击	☆	冰炎	雷炎	☆	☆	☆	直击	☆	☆	☆	虹
冰击	冰炎	☆	冰雷	↑	↓	☆	☆	直击	冰炎	☆	冰雷	☆	☆	☆	直击	☆	☆	虹	☆
雷击	雷炎	冰雪	☆	↑	↓	☆	☆	直击	雷炎	冰雷	☆	☆	☆	☆	直击	☆	虹	☆	☆
幻觉	☆	☆	☆	↑	↓	☆	混乱	☆	☆	☆	☆	☆	まっくら	混乱	混乱	☆	☆	☆	☆
眠	☆	☆	☆	↑	↓	☆	まっくら	☆	☆	☆	☆	まっくら	☆	しびれ	まっくら	☆	☆	☆	☆
毒	☆	☆	☆	↑	↓	☆	しびれ	☆	☆	☆	☆	混乱	??	☆	しびれ	☆	☆	☆	☆
封印	追击	追击	追击	↑	↓	☆	必杀	必杀	直击	直击	直击	混乱	まっくら	しびれ	☆	必杀	直击	直击	直击
会心	☆	☆	☆	↑	↓	☆	连击	连击	☆	☆	☆	☆	☆	☆	必杀	☆	☆	☆	☆
冰炎	☆	☆	虹	↑	↓	☆	☆	直击	☆	☆	虹	☆	☆	☆	直击	☆	☆	虹	虹
雷炎	☆	虹	☆	↑	↓	☆	☆	直击	☆	虹	☆	☆	☆	☆	直击	☆	虹	☆	虹
冰雷	虹	☆	☆	↑	↓	☆	☆	直击	虹	☆	☆	☆	☆	☆	直击	☆	虹	虹	☆

编后语

在日本，每个月都有大量的游戏推出，相关的书刊杂志也不断涌现。走进日本的书店，你会发现整架的游戏书籍，数不胜数。那种景象是令人艳羡的，至少对于一个真心喜爱电玩的人来说具有无与伦比的吸引力。

作为一名中国的电玩书籍的编辑工作者，我们的职责何在呢？中国有自己的国情，中国的青少年读者实在并不富裕，闲暇的时间也并不够多，我们始终认为，一本负责任的电玩书籍应该是客观地引导消费者，而不是别有用心地为自己去炒作新闻，或一股脑儿将什么流行、什么名品推到青少年面前。于是，我们开始了兢兢业业、踏踏实实的编辑工作，一本本实用性与引导性兼备的书籍就这样诞生出来。“电子游戏典藏本”、“电子游戏最新指南与攻略”、“电子游戏技巧”的目的只有一个，那就是让大家能以更少的金钱、更短的时间来体会到很多游戏的乐趣。

有人总对目前电玩书籍过多颇有微词，这其实是一种缺乏自信心的表现。我们欢迎所有有志于电玩事业的人走入电玩书刊市场，参与竞争。毕竟读者的眼睛是雪亮的，什么样的书对自己最有帮助，他们心中自有一杆秤！

总之，“电子游戏与电脑游戏”编辑部将一如既往地工作下去，用心编好每一本书。我们深信会有更多的读者认可我们的书刊，认可我们的努力。这是我们的实力，也是我们永远的自信。



责任编辑：于淑贤
封面设计：陈世杰

ISBN 7-204-04179-8

9 787204 041794 >

ISBN 7-204-04179-8/G · 909

定价：10.00 元